新作ゾクゾク！44ページ別冊付録

ファミリーコンピュータMagazine 4月5日号 特別付録①

スーパーファミコンMagazine

Vol.6





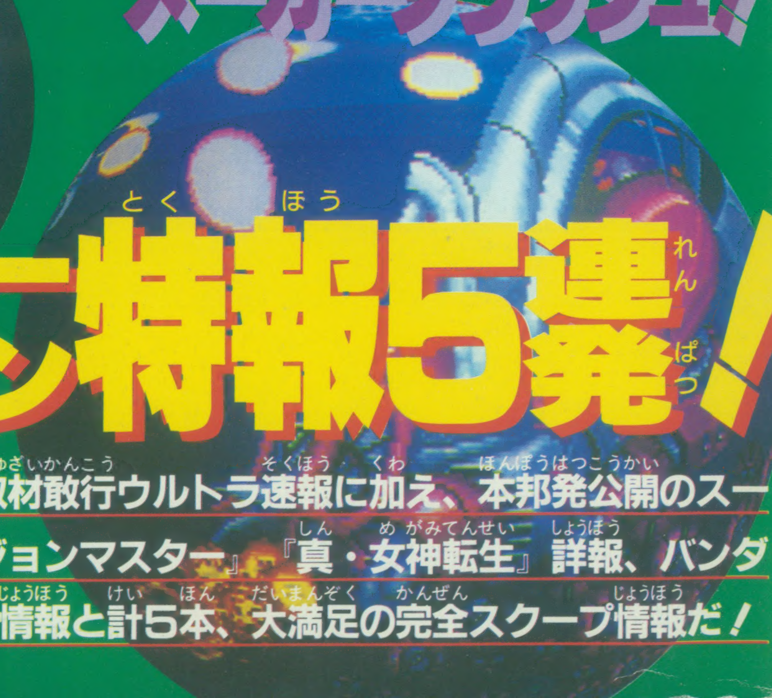
●発売直前！完全攻略特集

ダライアス・ツイン
遙かなるオーガスタ

●メーカー先取り情報

スーパーファミコン メーカーフラッシュ！





巻頭すっぱぬき特集

スーパーファミコン特報5連発！

注目の新作『スーパーR-TYPE』の緊急取材敢行ウルトラ速報に加え、本邦発公開のスーパーファミコン版画面『ラグーン』、『ダンジョンマスター』『真・女神転生』詳報、バンダイの隠し玉『ガンダムF91』のリリースの情報と計5本、大満足の完全スクープ情報だ！

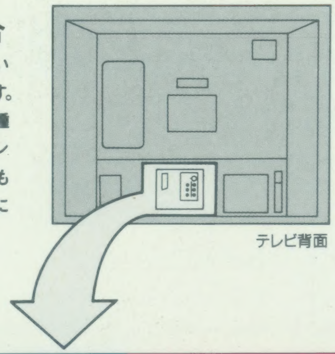
スーパーファミコンMagazine Vol.6 ファミリーコンピュータMagazine 4月5日号特別付録①
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
平成3年4月5日発行（隔週金曜日発行）第7巻第7号（通巻124号）

Nintendo®
スーパーファミコン®

あなたはどんなテレビを持っていますか。スーパーファミコンの性能を100％引き出す接続を考えてみましょう。

AV入力端子付テレビの場合

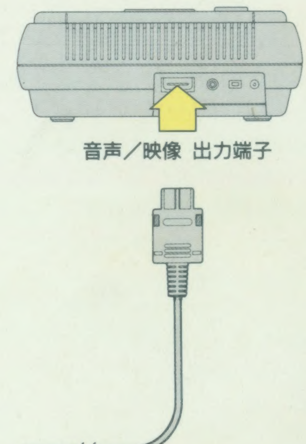
いま国内で売られているテレビの多くに付いている端子には下図に示した4つがあります。テレビの背面や操作パネルを探して端子の種類を確かめ、その端子に適合するオプションケーブルをお求めください。（いずれの端子も付いていないテレビの場合は、VHF端子にRFスイッチで接続することになります）。





〈オプションケーブル使用例〉

テレビ側入力端子の種類	オプションケーブルの接続方法
●モノラルAV端子付テレビの場合（音声はモノラル）	モノラルAVケーブル（SHVC-007） テレビ側 入力：映像・音声（2／1）　黄・白　音声／映像 出力端子へ 税込価格 1,236円（税抜価格 1,200円）
●ステレオAV端子付テレビの場合（音声はステレオ）	ステレオAVケーブル（SHVC-008） テレビ側 入力：映像・音声 左・右（2／1）　黄・白・赤　音声／映像 出力端子へ 税込価格 1,545円（税抜価格 1,500円）
●S映像端子付テレビの場合（音声はステレオ）ステレオAVケーブルを使用することもできます。	S端子ケーブル（SHVC-009） テレビ側 入力：S映像・映像・音声 左・右（2／1）　音声／映像 出力端子へ 税込価格 2,575円（税抜価格 2,500円）
●RGB端子付テレビの場合（音声はステレオ）※21PINアナログRGB端子	RGBケーブル（SHVC-010） テレビ側 入力：RGB　音声／映像 出力端子へ 税込価格 2,575円（税抜価格 2,500円）



SUPER Famicom

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(0862)55-2130 札幌(011)612-4144
任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
東京支店 TEL.(03)3254-1781　大阪支店 TEL.(06)245-4155　名古屋営業所 TEL.(052)571-2506　岡山営業所 TEL.(0862)52-1821　札幌営業所 TEL.(011)621-0513

新作ゾクゾク！44ページ別冊付録

ファミリーコンピュータMagazine 4月5日号 特別付録①

スーパーファミコンMagazine

Vol. 6

●発売直前！完全攻略特集

ダライアス・ツイン
遥かなるオーガスタ

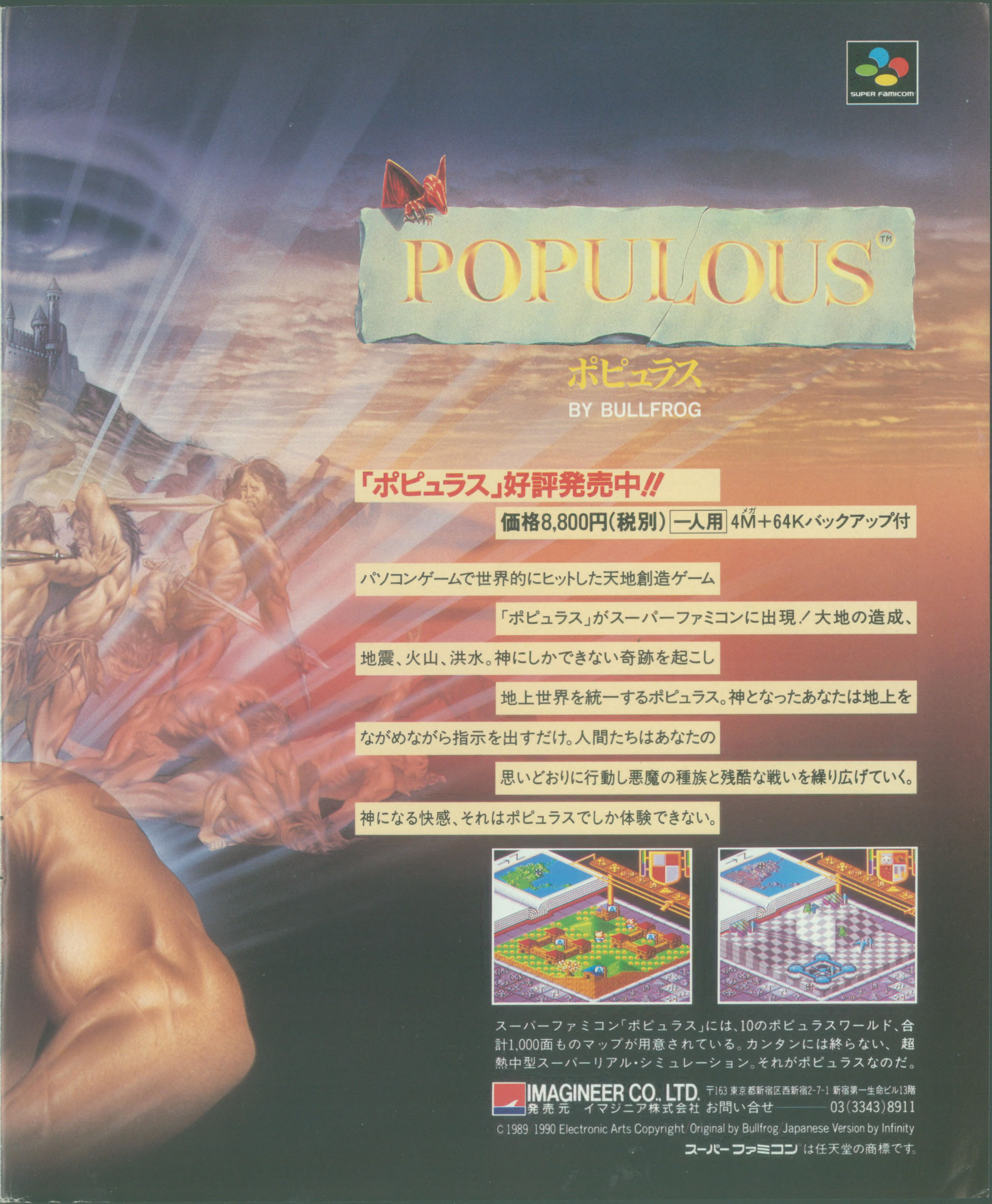
●メーカー先取り情報

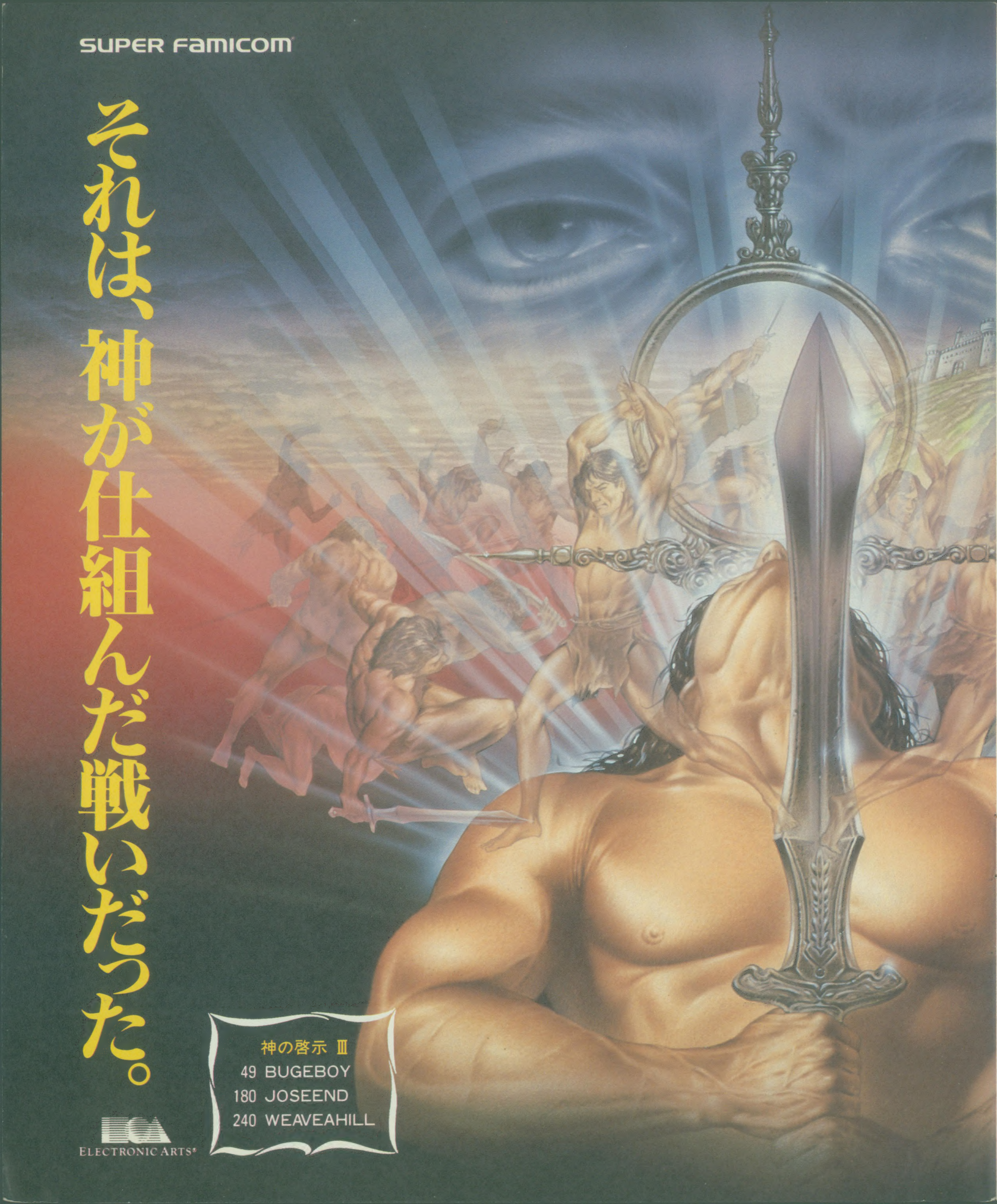
スーパーファミコン
メーカーフラッシュ！

巻頭すっぱぬき特集

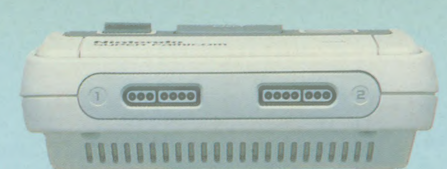
スーパーファミコン特報5連発！

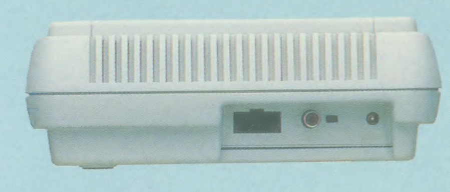
注目の新作『スーパーR-TYPE』の緊急取材敢行ウルトラ速報に加え、本邦発公開のスーパーファミコン版画面『ラグーン』、『ダンジョンマスター』『真・女神転生』詳報、バンダイの隠し玉『ガンダムF91』のリリースの情報と計5本、大満足の完全スクープ情報だ！


SUPER FAMICOM
POPULOUS™
ポピュラス
BY BULLFROG
「ポピュラス」好評発売中!!
価格8,800円(税別) 一人用 4M(メガ)+64Kバックアップ付
パソコンゲームで世界的にヒットした天地創造ゲーム
「ポピュラス」がスーパーファミコンに出現！大地の造成、
地震、火山、洪水。神にしかできない奇跡を起こし
地上世界を統一するポピュラス。神となったあなたは地上を
ながめながら指示を出すだけ。人間たちはあなたの
思いどおりに行動し悪魔の種族と残酷な戦いを繰り広げていく。
神になる快感、それはポピュラスでしか体験できない。
スーパーファミコン「ポピュラス」には、10のポピュラスワールド、合計1,000面ものマップが用意されている。カンタンには終らない、超熱中型スーパーリアル・シミュレーション。それがポピュラスなのだ。
IMAGINEER CO., LTD.
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階
発売元 イマジニア株式会社 お問い合せ——03(3343)8911
©1989/1990 Electronic Arts Copyright/Original by Bullfrog/Japanese Version by Infinity
スーパーファミコンは任天堂の商標です。


SUPER Famicom
それは、神が仕組んだ戦いだった。
神の啓示 Ⅲ
49 BUGEBOY
180 JOSEEND
240 WEAVEAHILL
ELECTRONIC ARTS

もくじ
CONTENTS スーパーファミコン Magazine Vol.6



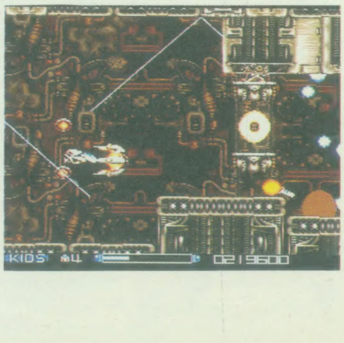


春休みへ向けてますます快調!!
新作特報&攻略情報タップリ満載

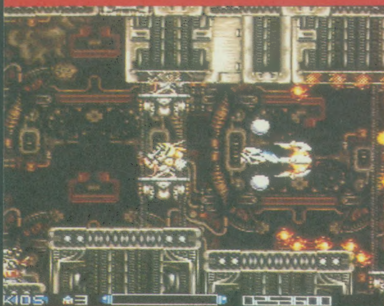








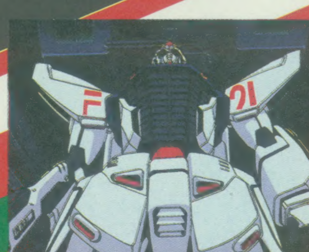
表紙CG/パセリプロモーション



5大新作早耳特報!



スーパーR-TYPE
ダンジョンマスター
真・女神転生
ガンダムF91
ラグーン



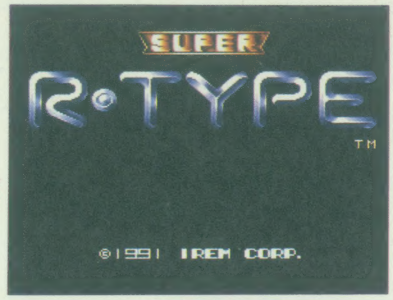




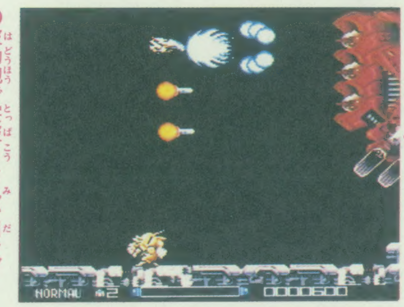

特報
ついにヴェールを脱いだ!!
スーパーシューティング!!
SUPER
R-TYPE
アーケードでヒットした「R-TYPE」が、パワーアップしてスーパーファミコンに登場!! 究極の戦略シューティングのすべてを紹介!!
©IREM CORP.
7月発売予定 アイレム 価格未定
カセット 8M
コンティニュー シューティング

スーパーR-TYPEとは

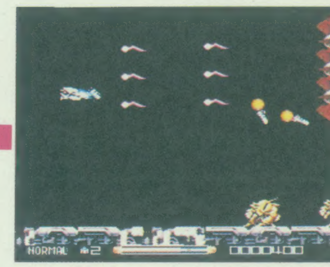
アイレムのスーパーファミコン参入第一弾は「スーパーR-TYPE」。スーパーファミコンという恵まれたハードで、かつてアーケードで人気のあったIとIIをミックス。さらに、オリジナル面などのアレンジを加えた、究極のシューティングなのだ!!



⇨これが、タイトル画面だ。アーケードとは違うのが分かるだろう



⇨波動砲で突破口を見い出せ!!



⇧たとえフォースが無くても……

フォースをパワーアップ

R-TYPEシリーズの特徴といえば、何といっても"フォース"だろう。着脱可能なうえに、3段階まで進化する。段階によって形が変わるのは、今回も変わらないのだ。

第一段階



⇧一番最初の段階では、弾よけにしかならない

第二段階



⇨これぐらいで、少し安心できる

第三段階



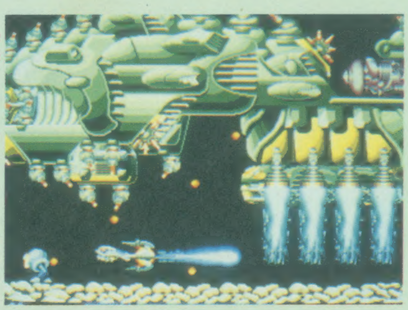
⇨最強状態なら、弾もよけやすい

R-TYPEの歴史

「R-TYPE」は、アーケードに登場して以来、多くのハードに移植されてきた。主にパソコンに移植されたものの、PCエンジン、ゲームボーイといった、純粋なゲームマシンでも人気を集め、名作との呼び声も高い。

R-TYPE

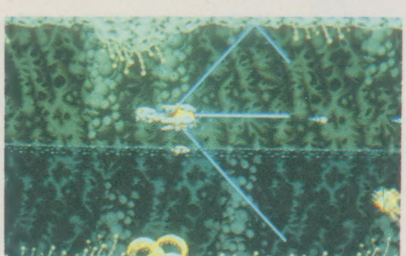
一作目の「R-TYPE」は、アーケードに登場し、またたく間にインカム(売り上げ)1位のゲームとなった。斬新で、グロテスクなキャラクタと"フォース"と呼ばれるオプションの自由度に、人気が集中した訳だ。加えて、波動砲や巨大戦艦など、それまでのゲームの流れを変えるほどのシステムが高い評価を得たのだ。



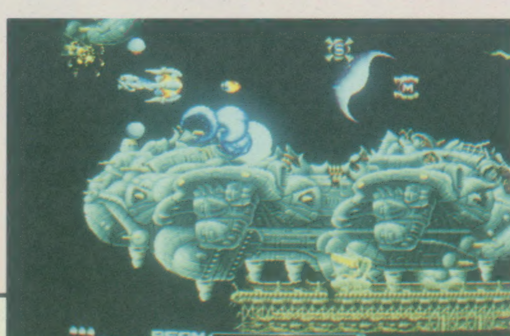
⇨前半のヤマ場となった、巨大戦艦。何通りかの倒し方が存在した

R-TYPE II

「R-TYPE II」は、「スーパーR-TYPE」のベースとなった作品。難易度がかなり高めのほかは、確実に前作をパワーアップさせている。



⇧これが、ステージ2の水中面だ。スゴイね

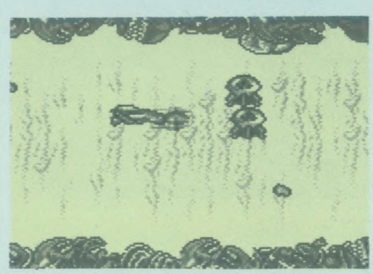


⇨「R-TYPE II」にも、巨大戦艦は出現する

ゲームボーイ版R-TYPE

つい最近発売された、ゲームボーイ版「R-TYPE」は、基本的にIの移植だ。

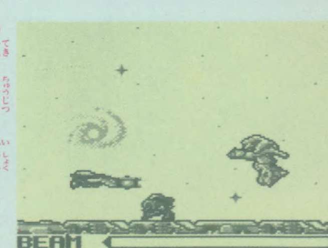
しかしその卓越したグラフィックは、アーケード版にも匹敵する美しさで、バランスの良さとマッチして、名作の名にはじない内容になった。



⇧フォースの設定もアーケードと同じ



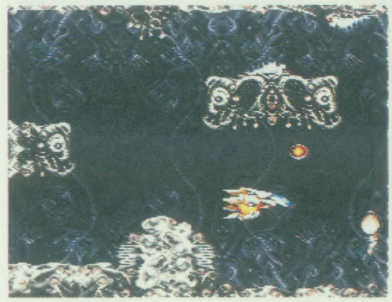
⇨ボスは、デカキャラだ!!



⇨敵も忠実に移植されている

スーファミならではの操作

「スーパーR-TYPE」には、スーパーファミコンのボタンの多さを利用した、操作性アップのためのシステムが加わっている。フォースを瞬時に切りはなすためのRボタンや、押しっぱなしで連射ができるXボタンとYボタン。これらの導入によって、アーケードのジョイスティックとの違いをカバーしているといえるだろう。慣れれば、非常に使いやすく感じるだろう。



フォースを後方につけるのも、素早くやらなくてはならない

コントローラの使い方



Xボタンは、ショットの自動連射ボタンだ。ため撃ちはできないぞ

Aボタンは、フォースの着脱を行う。しかし、持ち方が難しいのだ

フォースの分離、合体。Aボタンよりも、こちらで行った方がやりやすい

スタートボタンは、ゲームをスタートするとき、またはポーズをかけるときに使用

このLボタンだけは、ゲーム中、使用することはない

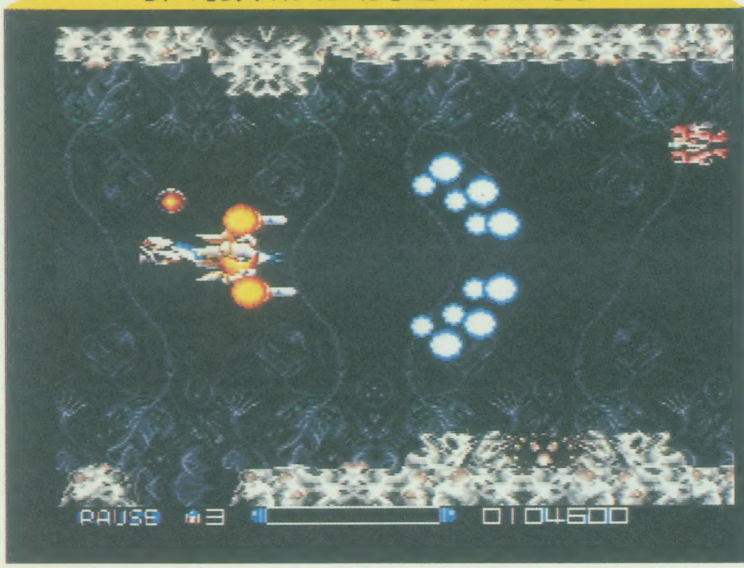
十字キーは、「R-9改」の操作とセレクトモードでの選択

セレクトボタンは、タイトル画面でのセレクトモードへの切り換えに使う

Yボタンは、Xボタンと同じく、ショットのオート連射だ

ショットボタン。波動砲を撃つには、このボタンじゃないとダメ

拡散波動砲、発射



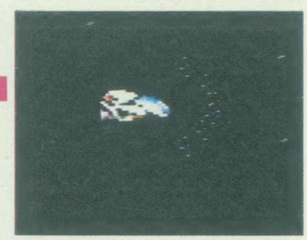
威力、攻撃範囲共に、ノーマルの波動砲をはるかに越えている

パワーアップしたR-9改

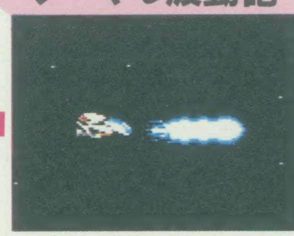
かつて「R-9」の武器は、波動砲と3つのパワーアップレーザー、ホーミングミサイルの3つだけだった。しかし、「スーパーR-TYPE」は、従来の兵器に加え、拡散波動砲、対地ミサイル、そして2種類のレーザーが加わった。改良された「R-9」のすべてを、ここでは紹介しよう。

パワーアップユニットは、すべてPOWアーマーに入っているので見つけたらすぐに取ってみるといいだろう。

ノーマル波動砲

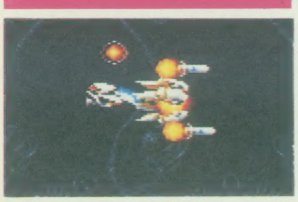


Bボタンを押し続けると、エネルギーがたまり始める



強力な波動砲を発射!!

ビット



全ての「R-TYPE」に出現するオプション

対地ミサイル



地面に爆弾を落とせるようになるが、対空との併用は無理

対空ミサイル



対空とはいっても、つまりはホーミングミサイルなのだ

スピードアップ

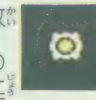


これを取ると、「R-9改」のスピードが上がる

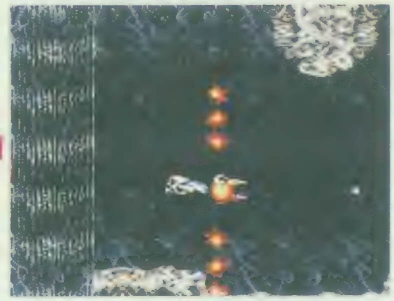


POWアーマーを撃つと、アイテムが出現する

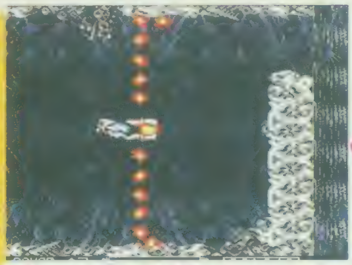
対地レーザー



対地レーザーは、パート1から登場の武器。「R-9改」の上下に飛び、障害物や、地面に当たると、そのまま地をはっていくが、空中の敵には、ほとんど効果を発揮しないため、局地的な部分が強い。パート1と比べて、今回は使える所も少ないので、おまけのような感じがする。パート1とはレーザーの色が違う。



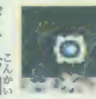
❍2段階目では、まだレーザーが短い。少したよりないのだ。



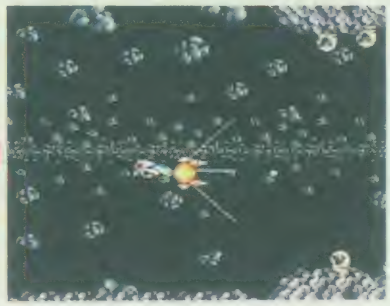
❍長いレーザーが上下へのびる！

上下の敵を破壊!!

反射レーザー



第1作では主役といっても良かった反射レーザーだが、今回はイマイチ影がうすい。たがしかし、とりあえずどこにいる敵でも攻撃できるというメリットは大きいし、上下にカベのあるところでは、対ザコに絶大な威力を発揮する。反射の角度を計算に入れて攻撃するのが、かしこい使い方だ。



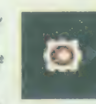
❍細くて短いレーザーが飛んでいく。3ステージなどで使いやすい



❍死角がなくなるぐらい強力だ

反射して攻撃

対空レーザー



前方にビームがリング状になって飛んでいく、対空レーザーは、パート1では最高の攻撃力をもっていた。今回も、攻撃力はかなりのものがあり、上級者は再び、この武器のお世話になることだろう。しかし、攻撃できる範囲が、ややせまいので、初心者が多用するのにはムリがある。2段階目でもかなり強力だ。



❍細い2本のレーザーが直線に飛ぶ。範囲がノーマル弾並にせまい



❍最強状態でこそ、強力なのだ

威力ばつぐん!!

ショットガンレーザー



今回、新しく加わった武器がこのショットガンレーザー。前方に飛んでいき、広範囲にわたって爆発をひきおこし、敵をまきこんでくれる。カタい敵などには有利だが、射程距離が非常に短く、場所によっては不利になることもある。また、上下がガラあきになってしまうのも欠点の1つだ。



❍2段階目でも、かなり強力なショットガンレーザー



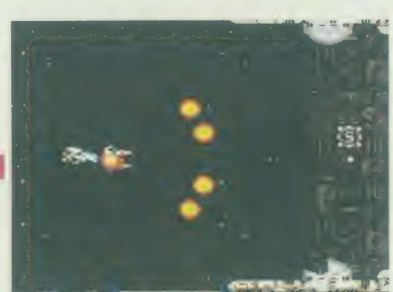
❍射程さえ長ければ……

誘爆にまきこめ

スプレッドレーザー



スプレッドレーザーは一定の幅に広がったまま飛んでいくレーザーだ。威力もかなりあって、使いやすい。対空レーザーとショットガンレーザーの長所だけを集めたような武器。よっぽどのことがない限りは、この武器を持っていれば、先の面まで進むことができるだろう。かなり使いやすい武器だ。



❍広がって、なおかつ強力なのはこれだけだ



❍ほとんど、前方には最強だ

広範囲に攻撃

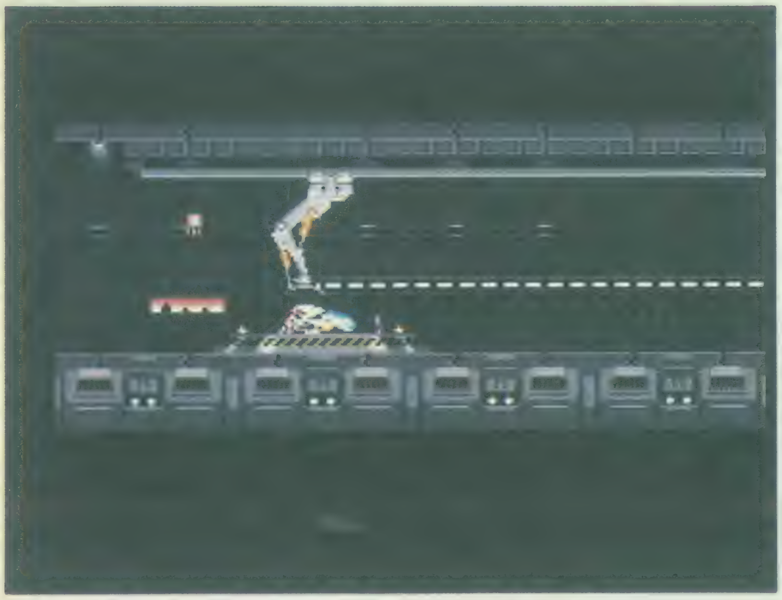
R-9改発進!!

「スーパーR-TYPE」は、デモや、ゲームが始まる前のオープニングにも、そのスゴさが現れている。とにかくきれいで、カッコいいのだ！ ここでは、少しでもそのスゴサが伝わるように、連続写真でオープニングを紹介しよう。「R-9改」がカタパルトから発射されるまでの、迫力のシーンだ。

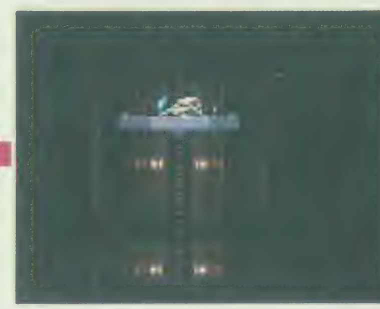
全7ステージをプレイする前に、デモで気分を高めてくれ！



⬆コックピットのハッチが閉じようとしている



⬆カタパルト・デッキに乗せられ、発射しようとしている「R-9改」



⬆ハッチが閉じ、上に昇る



⬆アームにつかまれて、発射する「R-9改」

発進!!



⬆この後、1度画面外へ消える



⬆再び、画面はしから登場する「R-9改」

セレクトモード

タイトル画面で、セレクトボタンを押すと、セレクトモード画面になる。ゲームの難易度、サウンドテストなどがメニューに入っており、ゲーム前にはぜひとも難易度を変えたい。特に、「KIDS」は死んでもパワーアップが残るので、ヘタな人でも楽しめる。



⬆まずはタイトル画面でセレクトを押す。するとこの画面に



⬆どのモードかが決まったら、すかさずスタートを



⬆オープニングだけは、どの難易度でも同じなのだ

ゲームの難易度

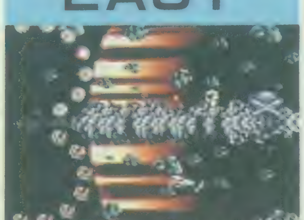
ゲームの難易度
KIDS
EASY
NORMAL
HARD

KIDS



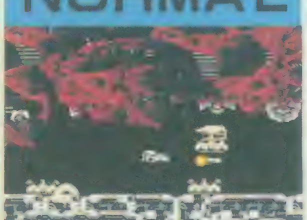
⬆KIDSは死んでも武器が残る

EASY



⬆EASYが一番バランスがいい

NORMAL



⬆NORMALといってもムズイぞ

スーパーファミコン SUPER R・TYPE

弱点を撃て!!



中心を狙い撃てば、敵は全滅だ!! はずしたら下がればいい

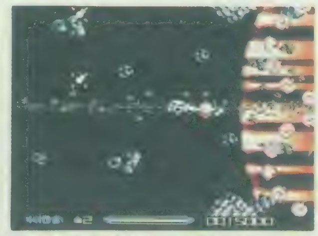
1ステージ 宇宙空間

1ステージは、アステロイドが舞台となっている。このステージから、バイド帝国に侵入していくことになる。

とにかくこのステージは、最初といえども、スゴく派手なのだ。敵の攻撃も激しく、「R-9改」も、拡散波動砲などで応戦しよう。決して難しくはないハズだ。



こいつは、ビームがとぎれた瞬間に攻撃を放とう



前方に回転砲台が。上と下にルートが別れている

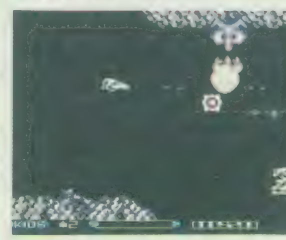
誘爆に気をつけろ

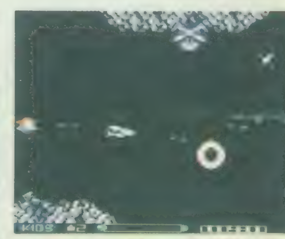
ステージの最初のほうで、誘爆機雷がたくさん出現する地帯がある。たくさん出てもチラつかないのは、さすがにスーパーファミコンだね。でも、見とれていると、アッという間に死んでしまうぞ!



連射で戦い抜くのだ!!

まず、敵を破壊してからアイテムを取りにいこう



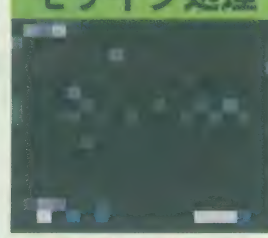


カタそうな敵には波動砲を撃ってみよう

ボス イルミネーター

ステージ1のボス、イルミネーターは、4つの回転装甲を持ち、岩石を生み出しながら、画面を飛びまわる。加速、減速もしてくるので、手ごわい相手だ。倒すにはやっぱり拡散波動砲かな?

モザイク処理



モザイク機能も使われている



とどめに波動砲をぶちこもう! はずしたらアウトだぞ!!

1つずつ、まわりからつぶしていこう





岩石を生み出してせまりくるイルミネーター

2ステージ
遺跡

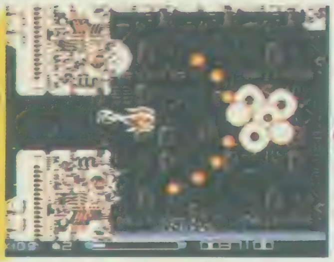
2ステージの遺跡は、「R-TYPEII」の第1ステージと、全く同じだ。敵やアイテムの出現パターンも同じなので、ゲームセンターでプレイしたことのある人ならスイスイ進めるだろうね。

このステージでのポイントは、最初のほうで水の中から出現するロボットだろう。数がけっこう出てくるので、1つ1つ確実につぶしていかないと、逃げ場を失ってしまう。



下から飛び出てきたところを…

撃て!!



うまく狙いすまして撃とう



この場所では、下から、竜が出現するのだ



竜は早目に倒したい。上の方で波動砲を使うと倒しやすいはずだ



アーケードの1ステージそのものだ。なつかしい



上からロボットが！ 足が見えたら下に降りて、波動砲を使え

ボス ザブトム

2ステージのボス、ザブトムは、「R-TYPEII」の1ステージのボスだったヤツ。弱点は胸のクリスタルの部分なのだが、しばらくカバーを閉じたままになっているので、時間をつぶさねばならない。頭からのレーザー、胸部からのメガフラッシャーに加えて、マガ弾を、多数撃ち出してくる。気を抜くとやられるぞ。

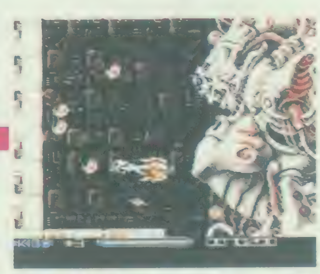


これが、巨大な2ステージのボス、ザブトムだ

アーケードそのままだ!!



敵の攻撃をよけて、胸があいたら、いっきに弱点を狙おう



マガ弾を撃ちまくってくる

スーパーファミコン R・TYPE

突進してくるぞ!!



遠くから、1機1機狙い撃つようにしよう。それにしても、アーケードそっくりだ

3ステージ 空洞

3ステージは、地下洞窟内のステージ。突進してくる敵や、分裂して攻撃してくる敵など、この面の敵は、いやなタイプの敵ばかりだ。

写真を見て気付いた人もいるだろうけど、このステージも、「R-TYPEII」の3ステージが基になっている。しかし、水中という設定はなくなっており、それにボスもちがうのだ。



うかつに撃つと、突進してくる



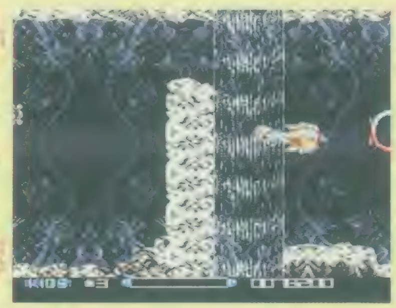
ここは、上へ行くか下へ行くかで状況がちがう

中ボスもちゃんと登場する。動きが気持ちワルイゾ!



滝に注意

アーケード版とは違って、水中ではないものの、滝はある。滝を通るときには、下に流されてしまうので、十二分に注意したい。また、上へ流れる間欠泉のようなものもあるので、気は抜けないのだ。



滝まであるとは、まさに本物!!



この位置が弱点だ!! ツインスルーのいないときにまわりこんで撃つのだ

〈ボス〉インエクゼス

3ステージのボスは、「R-TYPE」を思わせるインエグゼスだ。本体からの攻撃はないものの、2匹のヘビガボスに出入りして、攻撃してくる。ボスの弱点は、左側のクリスタル（コア!?）の部分だ。よく見て動きを合わせれば、そんなに強い相手ではないハズだ。



これがボスの本体だ



ツインスルーをかわせ!!

激ムズRPGシリーズ第3作！

特報！

真・女神転生

発売日未定

アトラス　価格未定

未定

バッテリーバックアップ

ロールプレイング

女神転生シリーズの歴史

女神転生シリーズは西谷史氏の小説、アニメビデオとともに、メディアミックスで企画が進行。'87年の6月にファミコンの第1作目が発売され、出会ったモンスターを仲間に引き入れて戦うというシステムと難易度の高さが人気を呼んだ。第2作目は'90年の4月にともにナムコからリリース。



最初の『女神転生』はアニメと同じく中島と弓子の高校生カップルが活躍



『女神転生II』では、2体のモンスターを合体させる「3身合体」もあった

近未来が舞台の3DRPG

ファミコンの『デジタルデビル物語、女神転生』はナムコから発売されていたが、スーパーファミコン版の『真・女神転生』はファミコン版の開発に参加したアトラスからの発売となる。物語の舞台は最終戦争の起こる直前、199X年の悪魔が徘徊する世紀末の帝都・東京。ゲームのシステムも『女神転生II』を継承し、2Dと3Dマップが組み合わされたダンジョン探索型のRPGになる予定だ。



ダンジョンは3Dマップで探索（写真はウィザードリィ）



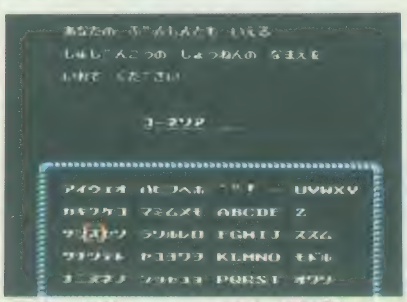
フィールドは2D（写真はF．F．III）

真・女神転生の主人公は？

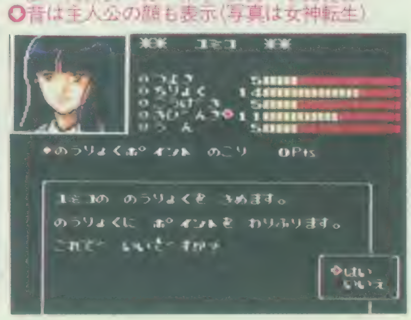
『真・女神転生』は、今までのシリーズと同じく、少年と少女のカップルが主人公となってゲームを進めていく。パーティは『女神転生II』より仲間にできるモンスターが1匹増え、主人公の少年と少女で最高8人まで組める。また人間のキャラも1人、増えることがあるかも…。

アニメファンの人には残念だけど、『女神転生』で登場した中島と弓子の登場はなし。『女神転生II』同様、名前を登録する形になりそうだ。





今回も名前をつける？（写真は女神転生II）



昔は主人公の顔も表示（写真は女神転生）



悪魔・モンスターの設定は?

『真・女神転生』に登場するモンスターは約250種類ぐらいの予定。モンスターのGOOD、NEUTRAL、EVILなど、善悪の設定や種族は『女神転生II』に近いものになりそうだ。また、開発サイドの狙いとして、『ドラクエやFFとは違ったものを出していきたい』ということから、ガネーシャなど、インドの神や魔物などが数多く登場する。左のイラストを見てもアジア風の雰囲気が伝わってくるぞ。



○さる2月26日に開発スタッフが東京・雑司ヶ谷の鬼子母神でお祓いを。魔物厄払い?

コンピュータもパワーアップ

悪魔召喚プログラムで悪魔を仲間にするほか、主人公の少年のもつコンピュータには、さまざまな機能が設定。主な3つの機能を紹介するぞ。

◆モンスターアナライズ

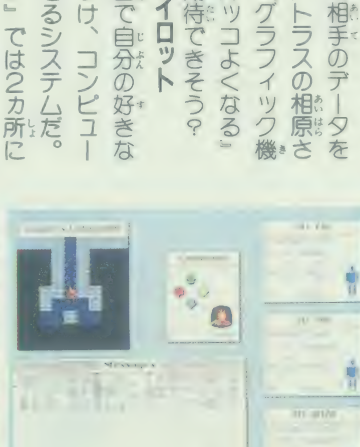
1度戦った相手のデータを表示する。アトラスの相原さんによると、『グラフィック機能を生かしカッコよくなる』とのこと。期待できそう?

◆オートパイロット

マップ画面で自分の好きな場所に印をつけ、コンピュータに記憶させるシステムだ。『女神転生II』では2カ所にしか印をつけられなかったが、今回は数が増えるらしい。

◆オートマッピング

パソコンゲームのRPGなどによる見られる。メイン画面の3Dマップをサブ画面に2Dで表示。自分の歩いた道のりを記憶させ、ダンジョンの全体を明らかにするもの。『真・女神転生』では、どういった形になるか未定だ。



○パソコンゲームでは、ありがちだが…(写真はファンタジーIII)



○悪魔を実在化させる「悪魔召喚プログラム」。今回は誰の手に…

特報

今回は、ゲームのシステムについて紹介していくぞ！

Dungeon Master

ダンジョンマスター

9月発売予定
ビクター音楽産業
価格未定

8M+256KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

時間経過の要素がある3D RPG

ファミコンのRPGと言えばコマンド選択方式が多い。この場合、戦闘中でキミがコマンドの選択を決定するまで敵モンスターは動かずに待っていることになる。しかし、『ダンジョンマスター』では、移動中や戦闘のときでもキミがどうしようか考えている最中に敵モンスターは攻撃を仕掛けてくるんだ。戦いに勝つためには状況判断、モンスターに応じた作戦、そして素早く確実な操作が必要になってくるのだ。

24人の勇者たち

ゲームを始めた直後は、主人公の勇者4人は決まっていない。キミは目的達成のために必要と思われるキャラクタを、あらかじめ設定された24人の中から選ばなければならない。別に誰を連れていってもいいんだけど、24人の中には人間や妖精、怪物など、役に立つ者、立たない者が入り乱れているので、冒険にベストな4人を選んであげよう。

豊富な魔法

『ダンジョンマスター』の魔法は画面内の魔法ウインドウを使って作る。6種類のうち、どの魔法を、どのくらいのパワーで、どんなふうに、どこへかけるかと言うように組み合わせて作るのだ。例えば、ファイヤーボールの魔法で攻撃したければ、炎の魔法を空中に浮かせ敵に飛ばす。

忍びよる魔物

敵モンスターが遠くの方から勇者の方に近づいてくるのが見える。これも『ダンジョンマスター』の特徴の1つで、3D画面に壁だけではなく、敵モンスターの位置や仕掛けなども表示されるのだ。しかも、遠くにあるものは小さく、近くなってゆくほど大きく表示されるので臨場感満点。



○先手必勝！ やられる前にこっちから攻撃をかけよう

たくさんのワナ

迷宮内の仕掛けは主にスイッチ、レバー、祭壇、床スイッチ、ワープゾーン、鍵、コインなどがあるぞ。

祭壇などの仕掛けで画面に表示されたアイテムをとるときの操作は、同じく画面内に表示されている、手の形をしたハンドコマンドを使うことになる。このハンドコマンドを取りたいアイテムなどに合わせて操作すると持ち物にすることができる。またワナが作動してダメージをうけることなどもあるぞ。そのほか、仕掛けを手ではなく、魔法で外すとこともできる。

基本画面

勇者の行動は、この画面で操作することになっている。

このゲームは、効率の良い操作が重要になってくるため、1つの画面でほとんどの動作ができるようになっている。普通のコマンド式RPGみたいに、何をしようか悩んでいたら『ダンジョンマスター』ではすぐやられちゃうよ。

■4人の勇者たち
4人の勇者たちの装備品やヒットポイント、マジックポイントなどを表示している



■魔法
象形文字のようなマークが魔法の元となるシンボル　これらを組み合わせて魔法を作る

■攻撃
勇者たちの装備している武器の形が表示される。ここを操作して、初めて攻撃ができる

■移動・ポジション
勇者たちの移動のとき使うコマンド。また、勇者4人の配置を変えたい時もここを操作する

■メイン画面
4人の勇者たちの実際に見ている所を表示している

■メッセージ
レベルが上がった時など、簡単なメッセージが出る

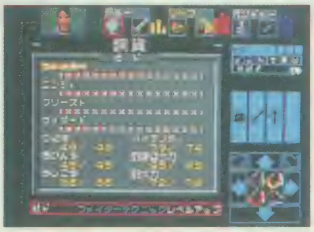
勇者たちのステータス画面

ゲーム中の余計な動作を省くため、勇者たちの重要なヒットポイントなどのステータスは常に基本画面に表示される。しかし、レベル確認などの細かい情報を見るために、ステータス画面も用意されている。ここではパラメータを調べることはもちろん、仲間同士のアイテム交換も可能。

強さをグラフで表示

勇者は皆、戦士、忍者、僧侶、魔術師の4種類の特性が設定されていて、たとえば魔法での攻撃をつづけていると魔術師の特性が上がる。

攻撃などの使い方でそれぞれの上がり方が変わるようになっているんだ。



攻撃や魔法は、使えば使うほど上達してゆく。目指せ最上級レベル

ケガをしているかな

戦闘中などで攻撃をうけると勇者はケガをしてしまうことがある。ケガをした勇者は本来の強さを発揮できなくなり、弱くなってゆく。ケガをした所は、ステータス画面内の体に包帯が巻かれるので一目でわかるようになっている。

健康が一番

勇者たちは体を動かせば疲れるし、お腹もへる。ちゃんと面倒を見てあげないと、弱くなっていってしまうぞ。一部のモンスターをやっつけて、その肉を食料にすることできる。ちょっと気持ち悪いけど背に腹は代えられないのだ。

ステータス画面

アイテム1つにしても大きさや1つあたりの重さが異なるので注意が必要。ステータス画面では勇者の身に着けている武器、防具、アイテムなどの装備や確認、ステータスの確認はもちろん、どのくらいアイテムが持てるかを示す、重さを見ることができる。調べたいアイテムをハンドカーソルに持たせ、ステータス画面内の目玉に合わせると、重さや情報を見ることができる。



持ち物
勇者が身に着けているもの、持っているもの全てを表示している。また、勇者のケガも表示される

ステータス
簡単なステータスの表示。ヒットポイント、マジックポイントなどを数字で表示している。細かいステータスはここを見よう

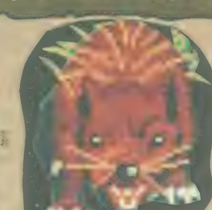
食料・水の残り
勇者1人あたりの食料、水の残りの量を表示。どちらか一方が無くなっても勇者は死んでしまうのでいつもチェックしよう

ダンジョン内のモンスターたち

数多いモンスターの中から、7種類を選んでみたぞ。

まず、上の段の3種類は倒すと食料になってくれるモンスターなのだ。せっかく育てた勇者たちを飢え死にさせないように、こまめに食料調達をしておこう。

ジャイアントラット



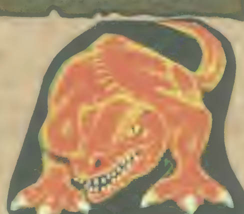
かわいい顔して、けっこう強い。倒せば食料になるよ

ワーム



結構弱くてしかも、食料になってくれる。おいしいのかな?

レッドドラゴン



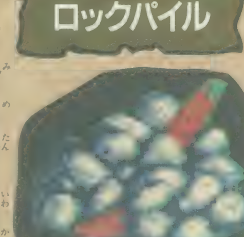
迫力満点の強敵 攻撃と逃げのくりかえしが基本だよ

ギグラー



こいつは勇者のアイテムを盗んでいく

ロックパイル



ちょっと見た目は単なる岩の固まり。だまされちゃいけないぞ

ファイアデーモン



いかにも恐ろしそうなモンスターだ 敵も魔法を使ってくるぞ

クワトゥル



こいつは体をくねらせながら攻撃をしてくるぞ

特報！

機動戦士ガンダム GUNDAM F91

新タイプのガンダムゲームの最新情報！

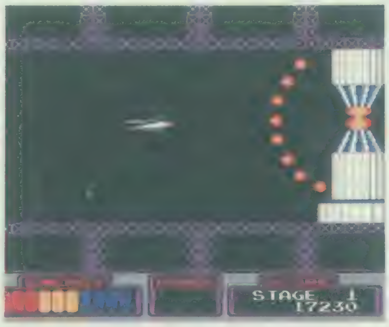
発売日未定
バンダイ　価格未定

8M＋64KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

リアル路線の「ガンダム」ゲーム

『ウルトラマン』に続く、バンダイのスーパーファミコン第2作。ファミコンやゲームボーイでは、SDキャラの活躍する『ガチャポン戦士』シリーズがおなじみだが、今回は'86年の8月に発売された、『機動戦士Zガンダム、ホットスクランブル』以来のリアルタイプのガンダムゲームだ。最新の劇場用アニメ『機動戦士F－91』に登場するMS、F－91と1つ前の形式のMS、F－90が活躍するぞ。

スーパーファミコンのサンプリング機能や回転・縮小などのグラフィックを生かした凝った作りが期待できる。また、同名映画のスタッフなどもスーパーファミコンのゲーム開発に参加しているぞ。



敵の基地に潜入すると2Dでシューティング（写真はZガンダム）



『機動戦士Zガンダム、ホットスクランブル』は3Dで戦闘。地上、宇宙を移動する



『ウルトラマン』。TV番組を意識した作り。『F－91』もリアル路線



『SD3』では、SDキャラを使っていたが、原作キャラも多数登場した

主役メカ・ガンダムF-90

ガンダムF－90はF－91より1世代前のMS。ボディの各部に武器を装備できるように設計されている。ゲーム序盤の愛機。



ゲームの流れ

ゲームの流れはマップ画面をMSで移動。敵を全て撃破するなど、各シナリオごとの作戦指令をクリアし、次のシナリオに進んでいく。

■作戦指令
各シナリオの作戦（クリア条件）を表示。指令を受ける

■出撃・移動
MSを移動。2D画面などで攻撃する目標を決める

戦闘

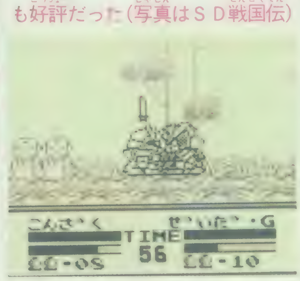
■クリア
次のシナリオへ

戦闘システムはどうなる?

ファミコンの『SD2』やゲームボーイの『SD戦国伝』ではアクションによる戦闘。最近作の『SD3』では、コマンド選択による戦闘が採用されていたが『F−91』では、新しい戦闘システムが使われる予定だ。また、拡大・縮小機能を使い、フルアニメのような戦闘になるらしいぞ!



○『SDガンダム』ではアクションの戦闘が斬新!(写真はSD2)



○武者の活躍するゲームボーイでも好評だった(写真はSD戦国伝)



○コマンド選択の戦闘になった最近作の『SD3』。次回作は?

パイロットの成長システムは?

最近では、シミュレーションゲームにRPGの要素を加えたゲームが増えているが、『F−91』もかなりRPG要素が強いシミュレーションになるらしい。『SD3』では、MSのパイロットが成長したが、『F−91』では…。



○戦闘で敵を撃破すると、パイロットのレベルが上がる(写真はSD3)



○レベルが高くなると、攻撃の命中率や回避率が変化(写真はSD3)

MSの武器も換装可能?

『F−91』の序盤はガンダムF−90が主役メカとして活躍する。F−90はボディのパーツを交換・増加することで、さまざまな任務をこなすMS。ゲームではどう生かされる?



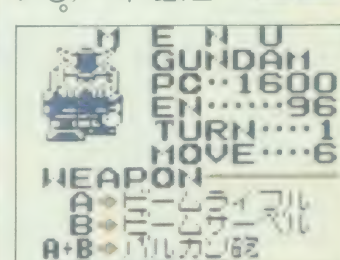
制空型
ガンダム F-90A

背中に高機動用のバーニア、両肩に機関砲、腕と足に燃料タンクを追加している。長時間にわたって作戦行動が可能な長距離進攻用ガンダム。



重武装型
ガンダム F-90D

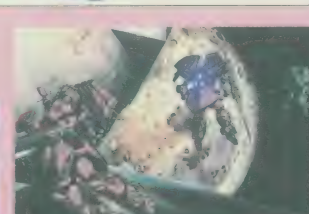
強力な大型のビームライフルを携行。腰に多砲身の機関砲。両腕にグレネードランチャーの弾体を5発ずつ、計10発を装備。近接戦闘に強いガンダムだ。



○『SD2』では、MS1体につき3種類の武器を持っていた。『F−91』は?

アニメ『ガンダムF-91』とは?

シャアとアムロの時代より約半世紀後の宇宙暦0123年。スペースコロニー、フロンティアⅣを舞台に連邦軍とクロスボーン・バンガード軍の戦いが始まる…。全国松竹系で公開中。



○宇宙暦0123年、クロスボーン・バンガードが戦争を起こす



○F−91に乗るのは、高校生シーブック・アノー



○シーブックは高校の同級生、セシリー(ベラ・ロナ)と戦うハメに

ファン待望のアクションRPG登場!!





特報

未定
バッテリーバックアップ
アクションRPG

夏ごろ発売予定　ケムコ　価格未定

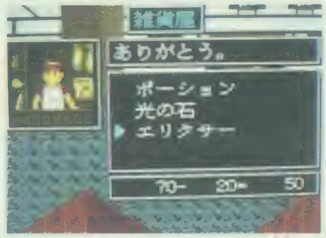
大人気アクションRPGがスーパーファミコンに登場!!

先に「ドラッケン」を発表しているケムコが、同じくパソコンで人気があった、アクションRPG「ラグーン」をスーパーファミコンで発売することになったぞ。
今回は、入手したてのスーパーファミコン版の画面写真をドーンと紹介しちゃうぞ。それと、パソコン版の画面を使って、どんなゲームなのかも紹介しちゃうぞ。



○これが、みんなお待ちかねのスーパーファミコンの画面だ

これがスーパーファミコン版の画面だ!!



○スーパーファミコンでは、お店はどうなるのかな



○町の中の雰囲気も、けっこうイイ味が出てるよね



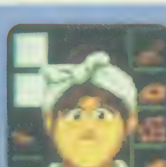
○パソコン版の画面。グラフィックがキレイだね

グラフィックはどうなるのか!?

グラフィックなども、パソコン版に負けないくらいの出来になっているぞ。しかし、パソコン版にはあったテモのアニメーションシーンが、登場するかどうかは、まだ分からないんだけど、きっと登場すると思うので、ワクワクして、待とうぜ。



○パソコン版デモの一部、け



○お店の主人の顔　シブイ表情がキレイに描き込ま



○などは、どういう



○こんなキレイな画面が、スーパーファミコンでも見れるなんて…



○スーパーファミコンにも、このようなアニメーションする　、ケムコさん、お願いしますよ

○キャラなども、しっかり描き込まれている。楽しみだぞ!!

SFC版



SFC版



　※特に断りのない写真は、パソコン版のものです。

早く(はや)プレイしてみたいぜ!!





⇧⇨画面写真を見る限りでは、移植の方は、順調に進んでいるようだ。早く、動いている画面を見たいよね

⇦細かい内容は、まだ謎が多いけど、完成まであと少し。これからも、新しい情報が入り次第、ドンドン紹介していくからね

パソコンからの完全な移植だ!!

最初にも言ったが、ゲーム内容は、パソコン版にかなり近い内容になることは間違いなしだ。ここの3枚の写真を見てもらえれば、分かると思うが、けっこう出来上がりがキレイな物になっているよね。画面処理の方も、スムーズにスクロールするらしいぞ。完成が楽しみだね。

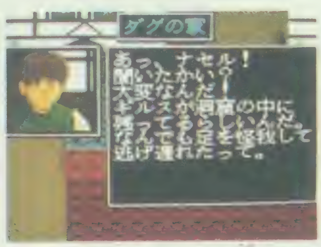


気になるストーリーは

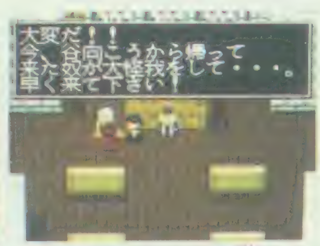
ストーリーの方は、これもパソコン版と同じものになるらしいぞ。ただし、全て同じというわけではなく、ちょっとしたアレンジが加えられているらしいぞ。どのように変わるかは秘密だよ。



⇧全体的なゲームの流れは、パソコン版と同じらしいぞ



⇧イベントなども、どんな風になるかは、まだ秘密なのだ



⇧ストーリーは、パソコン版をアレンジしたものになるらしい

戦闘シーンはどうなる

この「ラグーン」では、戦闘時に剣を振り回すだけではなく、ジャンプすることも可能なんだ。スーパーファミコン版でも、同じようになるらしいぞ。どんな動きをするのか、楽しみだね。

⇩主人公は、剣を振るほかにジャンプをすることができる





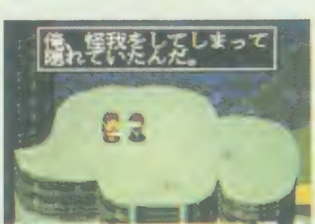
⇧剣を振り、敵を倒しながらゲームを進める。これぞアクションRPG



⇧デカキャラとの戦いなども、チラつきなしで、出来るぞ

マップの広さはどれくらいか

マップの広さに関しては、まだ未定なんだ。こちらの方も、ストーリーと同じく、パソコン版のものをアレンジした形のマップになると思うよ。早く、その世界を自由に歩いてみたいよね。



⇧面白いゲームになることは間違いなし。早くプレイさせて欲しいよ!!



⇧ダンジョンなども、パソコン版と同じなのかな?



⇧さすがに、マップの広さは、プレイしてみないと分からないよね

攻略

最終ゾーンまで完全ガイド！

DARIUS TWIN™

ダライアス・ツイン



ザコキャラの完全パターンも含めて、全12ゾーンをくまなく攻略。エンディングまで導くぞ！

3月29日発売予定　タイトー　8500円 消費税別

カセット 8M シューティング

効率よくパワーアップさせよう

ゲームをクリアするためには、パワーアップは不可欠だ。アイテムは、ゾーンごとに出てくる数や、種類が決まっているぞ。ミスをしてもパワーアップは残るので、確実にアイテムを取るようにしよう。

このゲームではコンティニューがなく、点数で残機が増えることもないので、1UPアイテムの、オレンジカプセルは取りのがさないように。



最強状態にしないと、クリアは難しい



ミスをしてもパワーアップが残る、うれしいシステムだ

ショットはウェイブ系で

シルバーホークのメイン武器のショットは必ずウェイブ系にしよう。連射もでき、敵や地形を貫通して、威力があるのだ。ただ、武器の系統を変えるチェンジアイテムは、D、J、Kの3つのゾーンにしかでてこない。Dゾーンでウェイブ系に変えてしまおう。



ショットの系統を変えるのが、このアイテムだ



ウェイブは地形、敵ともに貫通するため、使いやすい



ナパームは貫通力がないため、後半で苦戦を強いられるぞ

アイテム数を確認せよ

途中でわかれているゾーンの中には、敵のパターンがほとんど同じというところがいくつかある。しかし、これらのゾーンでも、出てくるアイテムは違っているのだ。ゾーンを選択する場合には、アイテムの種類と数をよく考えて選ぶようにしよう。



アイテムの出現する数や種類は、ゾーンごとに決まっているぞ



このヤズカを倒すと、アイテムが出てくるのだ

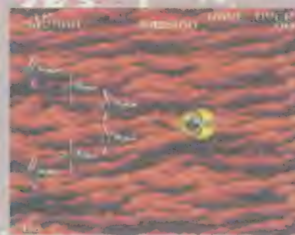


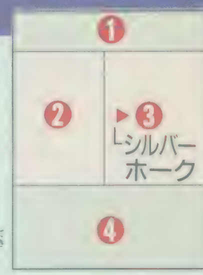
ショット優先か、アーム優先かを決めて選ぼう

ザコキャラのパターンをつかもう

シルバーホークの行く手をさえぎるザコキャラは全部で21種類。複雑な動きをするもの、突然現れるものなどさまざまだ。ここで、すべてのザコキャラの攻撃パターンを紹介しよう。ただし、なかには色違いのキャラや、大きさが違ったものなどもあるぞ。





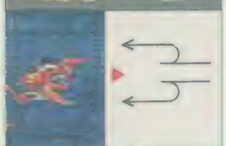


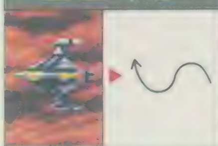
❶ 名前　それぞれの、敵キャラの名前をここで明記

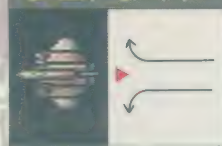
❷ 写真　敵キャラの写真。大小がある場合は、大きい方の写真

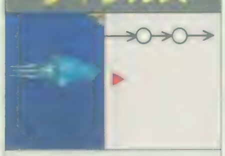
❸ 動き　敵キャラの動きや、攻撃方法を矢印で明記

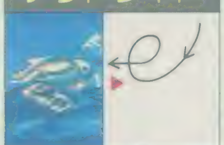
❹ 特徴　敵キャラに関する特徴などを、ここで明記

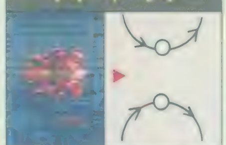
ミラーゼ

編隊で現れ、3方向弾を撃つ。撃ってくる弾は破壊可能

ロロキン

やや大きめに上下に揺れながら出てくる。大小あり

クロトライド

1列に並んだ編隊で現れ、次々離脱していく。大小あり

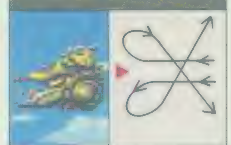
サイフルス

高速で後方から登場する。途中で止まり、3方向弾を撃つ

デリドライド

高速で移動し、離脱していく。下から出る場合もある。大小あり

バキス

円を描くように移動。途中で止まり、7方向弾を撃つ

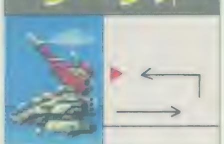
マカオ

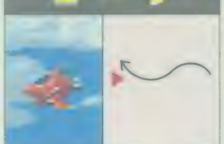
4機編隊で登場する。下から出る場合もある。大小あり

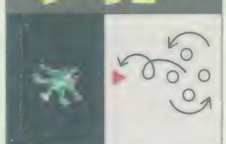
ガンソイド

上、下の順で、4機編隊で一定軌道上を、高速で移動する

ホルム

上下方向から、自機を挟むように出てくる。大小あり

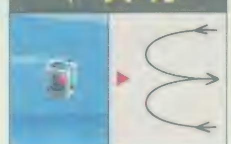
ラーグオ

高速で画面左から登場し、ホーミングミサイルを撃ってくる

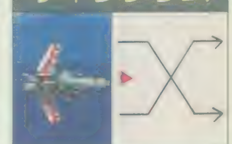
コーザ

緩やかな波状軌道を移動する。移動スピードは3種類ある

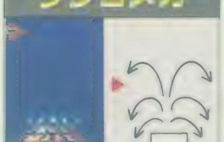
フーリュー

回転しながら、ゆっくりと移動してくる。耐久力が高い

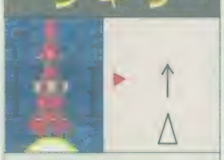
タノール

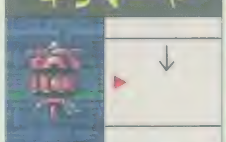
4機編隊で現れ、水平に破壊不可能なミサイルを撃ってくる

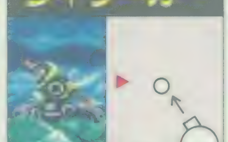
ヤズカ

6機編隊で、ゆっくり移動する。全滅させると、アイテムを出す

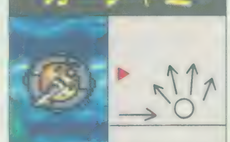
ザイラクリム

後方から6機編隊で出る。画面右に移動するとレーザーを撃つ

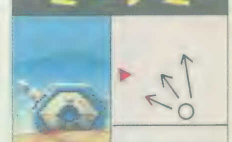
ダンゴメカ

最初隠れていて、自機が近づくと出現し、弾を吹き出す

タキワ

自機に反応し、下から出てくる。最高3つに分裂する

キザマーヤ

天井についていて、自機に反応して降下し、自機の近くで自爆する

シィワーカー

固定砲台。大きく、動きのゆるやかな弾を単発で撃つ

ガーナヤミ

地形に沿って移動し、連続して4方向に弾を撃ってくる

ミーナミ

固定砲台。3方向弾を、自機がいる、いないに関係なく撃つ

ゾーンA

ボス	
キラーヒジア	
出現カプセル	
赤	×2
青	×2
緑	×3

最初のゾーンは、美しい空をバックに戦うのだ。難易度は低いので、さほど問題のないゾーンだ

中ボス プリティ・フィン

プリティフィンは、ウェイブを3発撃ち、そのあと画面の左に向かって突っ込んでくる。画面の左端まではこないので、左端により、ウェイブ3発を上下によけて攻撃しよう。



◎ウェイブは画面上（下）→下（上）とゆっくり動いてよける



◎左端にいれば大丈夫だ

ボス キラーヒジア

キラーヒジアは、まず3方向弾、そのあとに破壊可能な弾を撃ち、画面の左方向に突っ込んでくる。そして後退しながら、破壊可能な弾を撃ち、最後に6方向に弾を撃つ。これの繰り返しで攻撃してくる。弱点は口なので、画面の左端により、弾を撃っていよう。3方向弾さえよければ、攻撃をうけることはないぞ。



◎破壊できない3方向弾だ



◎この弾は破壊できるのだ

◎3方向弾のとき以外は、左端にいてボスの口めがけて攻撃しよう。ボスの攻撃は当たらないぞ



ここが安全だ

ボムを有効に

ここで、コーザとヤズカが出てくる。コーザは編隊を組んで出てくるのでショットで狙い、ヤズカをボムで攻撃するようにしよう。



◎ボムの軌道を考えて撃とう



ボスへ

ゾーンB・C

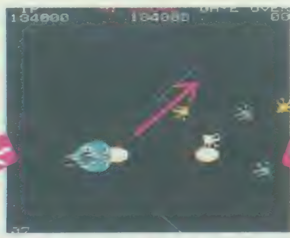
ボス	
Wフォスル	
出現カプセル	
B	C
赤×1	赤×1
緑×1	青×1
	緑×1

ゾーンB・Cともに宇宙が舞台で、登場する敵パターンはほぼ同じ。ボスも共通でアイテムだけが違う

中ボスへ



◎フーリューに気をとられると、ホルムにやられるぞ。要注意だ

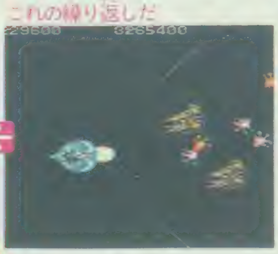


◎フーリューは斜め弾とショットの両方が当たるように攻撃しよう



◎タノールの攻撃だ。ミサイルのすきまに自機を移動しよう

ボスへ

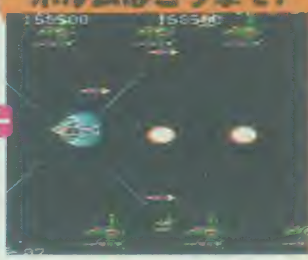


◎そしてフーリューが出てくる。これの繰り返しだ



◎ホルムを倒したら、再び左端へと移動しよう

ホルムはこう撃て！



◎ホルムがきたら、斜め弾を当てるように前に出よう



◎中ボスを倒したら、画面の左端で攻撃していよう

中ボスから

スーパーファミコン DARIUS TWIN

スタート



中ボスへ

ラーグオ対策

ここで、うしろからラーグオが出てくる。コイツは、移動速度が速く、ホーミングする弾を撃ってくる。まだ後方への攻撃ができない状態なので、うしろを取られると、すぐにやられてしまうぞ。
対策としては、あらかじめ前のほうに出ておこう。ラーグオが出てきたら、輪を描くように、うしろに回り込み、攻撃をすればよい。



最初は前に移動して…



うしろに回り込んで攻撃しよう

左端に寄れ

ここで、マカオ、コーザといった敵が出てくる。画面の中央にいると体当たりをされてしまうので、画面の左端に移動しておこう。中ボスが出てくるまでこの位置をキープし、弾を撃っていればやられることはないぞ。



左端の真ん中にいれば攻撃を受けにくいぞ

速攻で攻撃

ミーナミは、出るとすぐに3方向に弾を撃ってくる。同時にコーザも出てくるため、画面の上のほうにいると、ミーナミを攻撃できなくなるぞ。あらかじめ下に移動していて、速攻でミーナミを倒してしまおう。



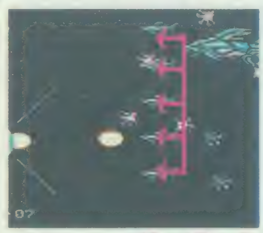
地面にぶつからないように攻撃しよう

中ボスから



中ボス ストレンジシャーク

コイツは、上下に移動しながら、子鮫を5匹出して攻撃してくる。なるべく動かないようにし、貫通力のある斜め弾で狙い撃とう。



上のように5匹の子鮫を出して攻撃してくるのだ



貫通力のある斜め弾を当てるようにすれば、楽に倒せるぞ

ボス Wフォスル

ボスは2体1組だ。赤いほうは、3方向に動きの遅いレーザーを撃ち、緑色のほうは、極太のレーザーを撃ってくる。両方とも口が弱点で、開いているときにしかダメージを与えられない。赤は正面から、緑は斜め方向から攻撃しよう。

エンペラー



緑は、極太のレーザーを撃ってくる

クイーン



赤は、3方向にゆっくりと動くレーザーを撃つ

クイーンを先に倒せ



移動範囲が狭くなるので、クイーンから倒そう

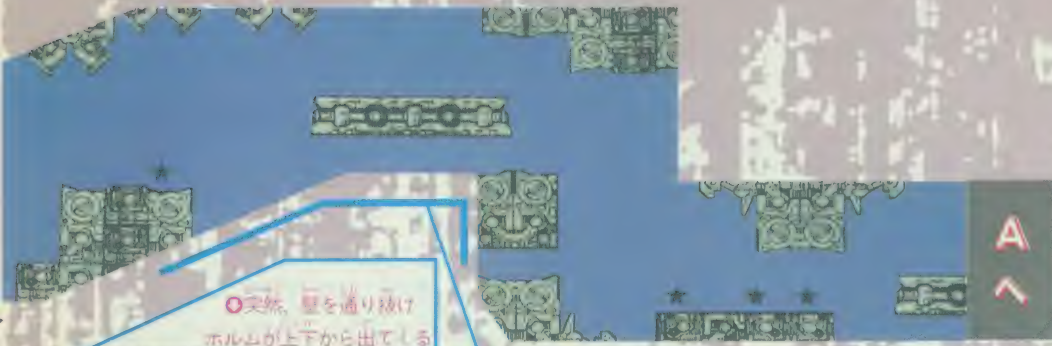


一匹になったら、画面の下で斜め弾で攻撃すれば楽に倒せる

ゾーンD

ボス
デーモンスピア
出現カプセル
青×3
緑×4
チェンジ×1

複雑な地形のゾーンだ。グリーンカプセルが多く出るので、ここでボム系を最高レベルまで上げよう



上下攻撃に注意

まずタキワの下からの攻撃、そのあとにホルムの上下からのはさみ撃ちと、上下からの攻撃が続く。シルバーホークは上下方向に攻撃ができないので、体当たり攻撃を受けやすい。どちらの敵も斜め弾の攻撃で倒すようにしよう。

◎突然、壁を通り抜けホルムが上下から出てくる

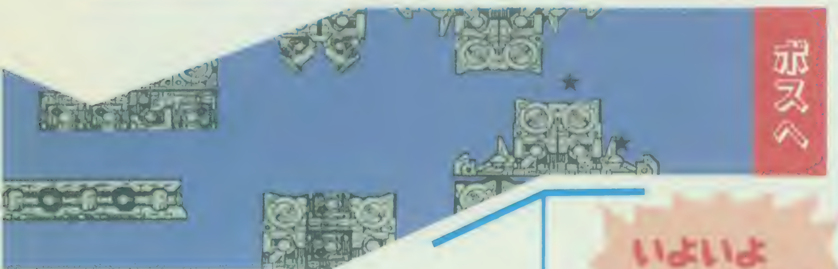




◎正面から敵が出てきた場合でも…

◎タキワが下から出てくる





いよいよボスだ

ボス デーモンスピア

ボスのデーモンスピアは、まず右の足を、自機に向かってのばしてくる。そのあと、5方向弾を4回撃ち、左の足をのばしてくる。この3パターンの繰り返しで、攻撃をしてくるぞ。

弱点は、足のつけねだ。ボスの動きが止まったあとに足をのばしてくるので、動きが止まったら上下に移動しよう。5方向弾は、画面の左にいればかわしやすい。両方の足を破壊したら、画面の一番下の中央部が安全地帯になる。ここから斜め弾で攻撃しよう。

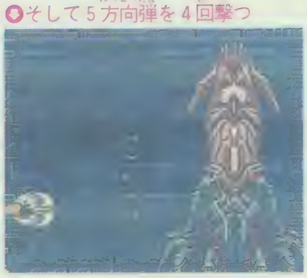
攻撃パターン

これの繰り返しだ



◎今度は、左の足をのばして自機を攻撃するのだ

◎そして5方向弾を4回撃つ





◎まず自機に向けて、右の足をのばす

対処方法

◎足を破壊したら、この写真の位置が安全地帯になるぞ



◎敵の弾をよけたら、足のつけねを狙い撃とう





◎5方向弾は、左端にいればよけやすいぞ

◎ボスの動きが止まったら、素早く上か下に移動しよう



記号の見方　◆…キザマーヤ、★…タキワの出現位置

スタート





アームのアイテムが出る場所で出てくるパキス。アームを取りつつ、斜め弾で攻撃だ

アームを確実に

ここのヤズカを倒すと、アームのアイテムが出る。しかし、アイテムをとろうとすると、パキスがうしろから攻撃してくるのだ。アームを早めに取り、安全を確保してから斜め弾で攻撃をしよう。

壁に近寄るな

ここに出てくるロロキンは、壁の中をも通り抜けてくる。うかつに壁の近くにいると、突然出てきて、体当たりをされるぞ。通路の真ん中近くを移動していこう。



敵は平気で壁を通り抜けてくるぞ

A

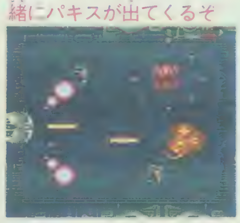


パキスを先に

ここでも、アームのアイテムが出るときに、パキスが攻撃をしかけてくる。ボス戦のことを考えて、パキスを倒してからアームを取ろう。また、アームの状態によってははりかえるのも一法だ。



パキスを斜め弾で倒してからアームを取るようにしよう



アームを出すヤズカと一緒にパキスが出てくるぞ

最後にタキワが

ゾーン最後の、この狭い通路を抜けたとたんに、下からタキワが出てくるぞ。壁と重なってタキワが出てくるために、見えにくく、気がつくとダメージを受けていたということになりやすい。タキワ自身のスピードは遅いので、素早く通り抜けるようにしよう。



壁の中から、タキワが出てくるぞ

ポイント アームのはりかえ

アームは、アームの有無によって、加算される耐久力が違うのだ。アームがない場合の方が加わる耐久力が大きいので、アームが小さくなったら、はりかえるようにしよう。上がる耐久力の数値は、左の表の通り。



アームが小さくなったら、はりかえた方が得だ

アームなし	アームあり	
+3	+2	レベル0
+6	+2	レベル1
+12	+2	レベル2

ゾーンE

ボス	デュアルシェアースSP
出現カプセル	赤×2 青×4 緑×2 黄×1 オレンジ×1

地形は、ゾーンFと似ているが、敵のパターンが違っている。難易度は、ゾーンFと変わらない



中ボスへ

中央にいよう

このあたりは、敵が前後から、数多く出てくる。どこから敵がでてきても対処できるように、中央にいよう。



画面の中央にいれば、どの位置から攻撃されても対応できるぞ



前後から攻撃される

ガーナヤミは速攻て

ガーナヤミは、自機と間合いを取りながら弾を撃つという、やっかいな敵だ。出現位置を覚えて、出てきた瞬間に倒そう。

ガーナヤミは自機の真下を動くので、早く倒さないとやっかいだ





ボスへ

ゾーンF

ボス	デュアルシェアースSP
出現カプセル	赤×1 青×3 緑×2 オレンジ×1

ゾーンEと似た地形のゾーン。中ボス、ボスは、ゾーンE、Fともに同じ敵だ



中ボスへ

ウェイブで攻撃

ここに来るまでには、ショットに貫通力がついているはず。ここのシィワーカーは、地形ごしに攻撃し、倒してしまおう。

この位置から攻撃をしかけよう





自機の武器がウェイブになっていれば、地形を貫通して、楽にシィワーカーを破壊できるぞ

あらかじめ右に寄れ

うしろからサイフルスが出てくる。コイツは動きが速いので、あらかじめ右に寄っておかないと、やられるぞ。



サイフルスは、高速で出てくるので、画面に出てからではよけることができない。画面のほぼ中央で1度止まるので、右側にいよう



ボスへ

中ボス デスボール

この敵は、一度高速で画面の右から左へと横切り、そのあと左から再び出てくる。このとき、ときおり5方向に弾を出すぞ。コイツが出てきたら、画面上に移動し、斜め弾で攻撃するようにしよう。

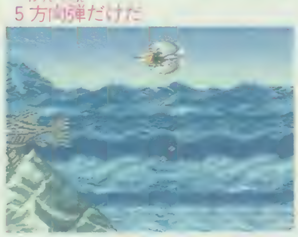
⬇一度画面を通り過ぎたあとに、再び画面左から出てくるのだ





⬆画面の上の方に移動し、斜めうしろに出す弾で攻撃をしよう

⬇コイツの攻撃は、ときおり出す5方向弾だけだ



ボス デュアルシェアーズSP

このボスは、まず、目からレーザーと、ハサミから2方向に弾を撃つという攻撃を、4回行う。そのあと、ハサミをゆっくりと飛ばす攻撃を、5回行う。この2つのパターンの繰り返しで攻撃してくるぞ。

対策としては、レーザーと2方向弾のときは、画面中央部の下でよけ、ハサミを飛ばしてきたら、すぐに弱点の胸を攻撃しよう。ハサミの動きは遅く、しかも一度画面外まで飛んでいくので、さほど難しくはないぞ。パターンをつかめば、楽にノーダメージで倒せる。

攻撃パターン

⬇目から出すレーザーと、ハサミから出す2方向弾の攻撃を、4回繰り返す



⬇ハサミをブーメランのように飛ばして攻撃する。ハサミの動きは遅い





⬆ハサミを飛ばしてきたら、胸に向かって攻撃しよう

⬇ここにいて弾をかわし…





シィワーカーは斜めから

シィワーカーは、斜めに巨大な弾を休みなく撃ってくる。弾の動きがゆっくりだからといって、放っておくと、前から敵が出てきて、よける場所がなくなってしまうぞ。シィワーカーの耐久力は低いので、出てきたら斜め弾ですぐに倒してしまおう。

⬇この2機のシィワーカーは、弾の合間をぬって斜め弾で攻撃しよう







ガーナヤミ対策

ガーナヤミは、自機の真下あたりをうろつく。放っておくと弾を乱発されるので、出現位置を覚えておいて、速攻で倒そう。

➡速攻で倒すように

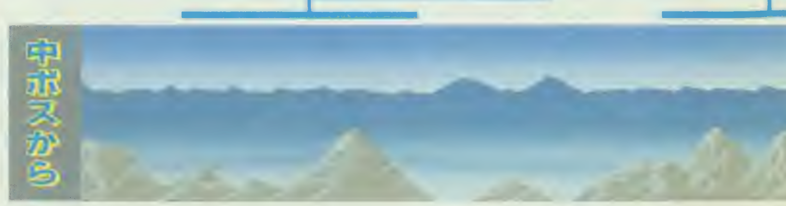


デリドライドの攻撃

デリドライドが、上下から交互に出てくる。自機と高さが合うと、レーザーを撃ってくるので、早めに斜め弾で倒すようにしよう。

➡敵が来たら斜め弾で応戦しよう







中ボスへ（参照 ゾーンG・I）

ゾーンH

ボス	
エビルクラーケン	
出現カプセル	
赤×2	
青×5	
緑×1	

このゾーンの中ボスは、ゾーンG、Iと同じ。敵キャラが多いため、難易度はゾーンG、Iよりも高い

ボス エビルクラーケン

このボスは、頭部からの3方向弾と、足で攻撃してくる。足を壊すと、炸裂弾を撃ってくる。弱点は頭で、頭部のハッチが開いてないとダメージをあたえられない。





腕を壊すと炸裂弾を撃つ

腕を自機めがけてのばしてくる。画面端まで届くので、よけにくいぞ



頭部ハッチが開いたら攻撃だ



頭部からは、このように動く3方向弾を撃ってくる

最後のダンゴメカ

ゾーンの最後に、ダンゴメカが2つ出てくる。1つ出たといって、あわてて前に出ると、もう片方のえじきとなるぞ。コイツは、敵が近づかないと姿を現さないので、出る位置を覚えておこう。



場所さえ覚えていれば楽勝だ



ボスへ

中ボスへ



デリドライドの攻撃は共通だ

ゾーンIは、タキワの攻撃が多い。下をよく見るように



ゾーンGは、ホルムの攻撃が多い。これだけは気をつけよう



ゾーンG・I

ボス	
ダークコロタナス	
出現カプセル	
G	I
赤×2	赤×1
青×2	青×3
	緑×1

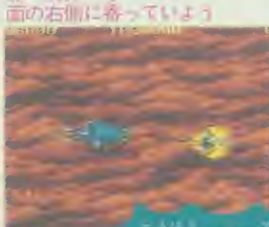
両ゾーンとも、多少の違いはあるが、ほぼ同じ敵、難易度のゾーン。中ボス、ボスも色違いで同じだ

ボスへ



ボス戦近くはアイテムが少ない。慎重に進もう

サイフルスの攻撃がくる。画面の右側に寄っていよう



うしろからは、ザイラクリムの編隊と…



後方から敵が来るぞ

敵の攻撃が激しく続く。[illegible]と似たパターンで攻撃してくる



中ボスから

スーパーファミコン DARIUS TWIN

スタート



後方をよく見て

ここで、サイフルスがうしろから出てくる。高速で突っ込んでくるので、あらかじめ画面の右に移動し、出てきたら上下に動いてかわそう。止まったときに出す3方向弾は、ある程度距離をあけていれば楽にかわすことができるぞ。



◯このサイフルスの体当たりを受けないように

ザイラクリム対策

うしろからザイラクリムが、編隊を組んで出てくる。コイツは、斜めうしろの弾を当てるように、近づいて攻撃するようにすればよい。このとき、敵に触れないように気をつけよう。



◯このように近づこう



◯2～3発で倒せるぞ

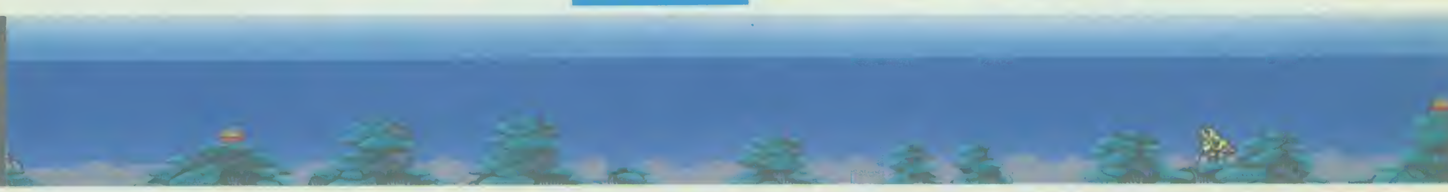
上下からの攻撃

ここで、ホルムとタノールが複合攻撃をしかけてくる。最初に出るタノールに気をとられ、ホルムに体当たりされないように。真ん中あたりにいて、ホルムが出たらうしろに下がるように移動すれば、斜め弾で倒すことができるぞ。



◯斜め弾を当てるように移動しよう

中ボスから



中ボス ハードキャップ

こいつは上から出てきて、5方向にリング状のレーザーを撃つ。やや距離をあけ、足元に、ショットを当てるような位置で攻撃しよう。

◯最初に撃つ5方向のリングレーザー。スピードが速くよけにくい



◯足元をこするように攻撃すると、レーザーに当たらないぞ



◯2回目、4回目という偶数回は、ややずれた方向に弾を撃つ



足元を狙え

ボス ダークコロナタス

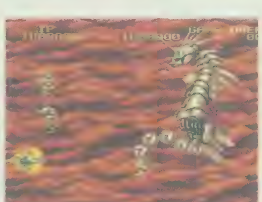
このボスは、まず3方向に大きめの弾を3回撃つ。次に5方向、4方向、5方向と弾を撃ち、そして胸から子供を出して攻撃する、というパターンを繰り返す。弱点は胸で、子供を出すときしかダメージを与えられない。胸が開いたら、集中攻撃をしよう。

◯最初はこの3方向弾で攻撃してくる



◯胸が開いているときに接近して攻撃しよう





◯そして胸が開いて、子どもを出して攻撃してくる

◯次は弾を、3回撃つ。3回とも、微妙に撃つ方向が違うぞ



ボスへ

○障害物からタチワカが出たら、画面の右に素早く移動しよう





○通れる場所が狭くなっているが、つぶされる心配はないぞ

○ここで出てくるチェンジカプセルは、絶対に取らないように



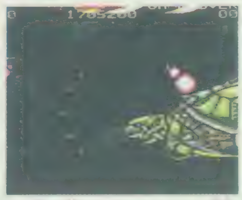
ゾーンJ

ボス
フルメタルシェル
出現カプセル
赤×1 青×3 黄×1 オレンジ×1 チェンジ×1

右下に斜めスクロールするゾーン。敵は正面から出るものが多く、難易度は高くない

頭を狙え!

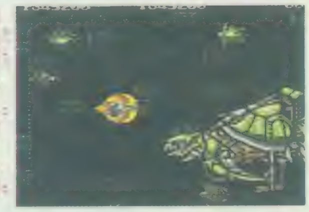




○首を引っ込めると、5方向弾を3回撃つ

○弱点は頭、子ガメは破壊できるので正面から攻撃しよう。それ以外のときは、うしろに回り込もう

○最初は、子ガメを飛ばしてくる



○前に出て、首をのばしてレーザーを撃つぞ



ボス フルメタルシェル

このボスは、まず、甲らの上下から子ガメを出す。次に首をのばして、上下に3本ずつレーザーを撃ち、そして頭を引っ込めたあとに5方向弾を撃つ、という攻撃を繰り返す。弱点は頭だ。しかし、画面を左右に動くので、子ガメを出す場合は正面から、それ以外のときは、うしろに回り込んで攻撃しよう。

ボスへ



○ここでも、上下からの攻撃が絶えない。左右に細かく動いていよう

○ほとんどの障害物は、ぎりぎりでも通れるほどのすきまがある





○最終ゾーンではアイテムが出ない。アームを確実に取っておこう

ゾーンK

ボス
ハイパーシンク
出現カプセル
青×1 緑×1 黄×1 オレンジ×1 チェンジ×1

右上に斜めスクロールするゾーン。上下から敵が出るため、難易度はやや高い。ボスもかなり強い

○腹部の攻撃は緩やかだ





○背中は、砲台だけ見ていよう



○砲台から弾を撃ち、頭部からはミサイルとレーザーを撃つ。安全地帯はないぞ

○当たり判定は全体にあるが、耐久力が高く、正面から攻撃をしかけないとかなり時間がかかる



ボス ハイパーシング

このボスは、まずレーザー、角型ミサイル、砲台から出す弾で攻撃してくる。その後、画面を時計回りにゆっくりと回転し、背中の砲台、腹部の砲台で攻撃をし、再び画面の右に戻る。それぞれの攻撃が激しく、特に有効な攻略方法がないので、弾に当たらないことを第一に考えて攻撃しよう。

スーパーファミコン DARIUS TWIN

中ボスの嵐だ!!





よけるより、倒すことが先決だ

残機をつぶして戦い抜くしかない

中ボスが次々と出てくるぞ

ゾーンL	ボス
	アロイランタンスーパー
	グレートファング
	出現カプセル

最終ゾーン。途中に、過去に出た中ボスが大量に出てくる。難易度が最高のゾーンだ

ボス アロイランタンスーパー

このボスは、まず、口から出す大型の弾と、触角から出す弾で攻撃する。触角を破壊すると、ハイパーシング同様に回転し、砲台と腹部から出す子どもで攻撃してくる。弱点は顔で、ここ以外ではダメージを与えられない。敵の弾の速度は遅いので、できるだけ離れた位置から攻撃しよう。



口と触角から攻撃してくる



ハイパーシングと同じように、頭→背中→腹部→頭と動くのだ



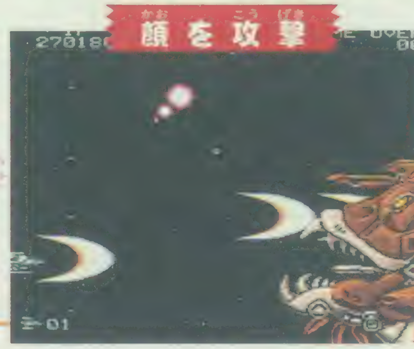
腹部からは子どもを出すぞ

口からファッティグラトン



再び頭に戻ると、今度は口からビニニアを出して攻撃する

顔を攻撃



ビニニアは破壊できるので、頭に集中攻撃をしかけよう

最後のボスへ



ボス グレートファング

最後のボスは、まずゆっくりと前進しながらホーミングミサイルを撃つ。次に、後退しながら、6方向に弾を出す金属球を吐く。また前進しながら7方向にレーザーを撃つ、という攻撃を繰り返す。

ホーミングミサイルは破壊可能なのでこれを破壊しつつ、弱点の頭を攻撃しよう。ウェイブのレベルが最高ならば、ボスがホーミングミサイルの攻撃中に倒すことができるぞ。



前進しながらホーミングミサイルを撃つ



次に後退しながら、金属の球を出す。球は6方向に弾を撃つ



そして7方向にレーザーを撃つぞ



ホーミングミサイルは破壊可能。ウェイブなら壊しつつ…

頭が弱点だ



頭部への攻撃が可能だ。レベルが最高ならすぐに倒せるぞ

攻略

アプローチとパッティングの活用データ

NEW 3D GOLF SIMULATION

遥かなるオーガスタ



ゴルフ通も絶賛のウワサの3Dタイプゴルフゲーム。そのゴルフ通の人々のアドバイスにより、ち密に収集したデータを"活用データ"と称して公開。このコーナーを開いてプレイしてくれ

4月5日発売予定　T&Eソフト　9800円（消費税別）

カセット　8M＋64K RAM　バッテリーバックアップ　ゴルフ

実戦で応用できる3つの活用データ

ゴルフのスコア、これを大きく左右しているのが、アプローチとパッティング。今回はこの2つのテクニックにポイントを絞ってみた。様々な条件で計測したデータを見て、実戦で応用してスコアアップに役立ててもらいたい。

データに近い場合のときはそのまま、違う場合は複数のデータを組み合わせて、スコアメイクに活用しよう。

アプローチ



好スコアの"カギ"を握るショット。テクニックの見せどころだ

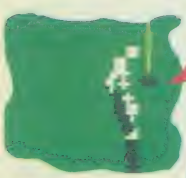
パッティング



"終わりよければすべてよし"。きれいに沈めて華麗に締めくくろう

活用データの中からプレイ中に引用して…

向かい風の難しいアプローチ。グリーンまで届くか―





ナイスオン。次はチップインをねらえ

応用するのだ！





長いパット。どんなカンジで打つべきか…

ナイスイン。グリーン上の魔術師になれ

データについて

ここでアプローチのデータについて、その計測条件の前書きをしておく。

アプローチは、パッティングと違い、設定項目が多い。そこで、今回のデータは、左に並ぶ3つの項目をすべて統一して計測してある。応用する際は、この3つと同じ条件で行ってみる方がより確実だ。



条件1：ボールは中心でインパクト



条件2：スタンスは初期状態のままのスクエアで



条件3：すべてフェアウエイから打っている

ここを応用!



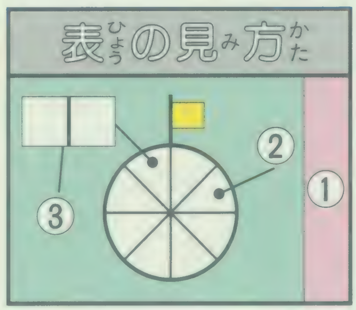
✪球筋は上空に上がるのがほとんどであるため、風が影響する

アプローチは、必然的にアイアンやPWなどを使用するため、ショット後のボールは、上空に上がる。したがって、現在の風の向き、強さを十分計算してショットを打つべきである。方向設定、クラブの選択、パワーの入力を行う際には、このデータを応用して、ランダムに方向、強さを変化させる風に対応したショットを放ってもらいたい。

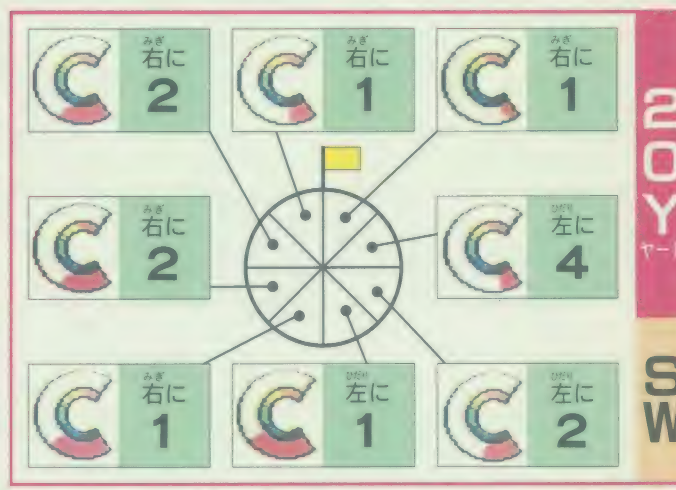
データ1
アプローチの距離と方向

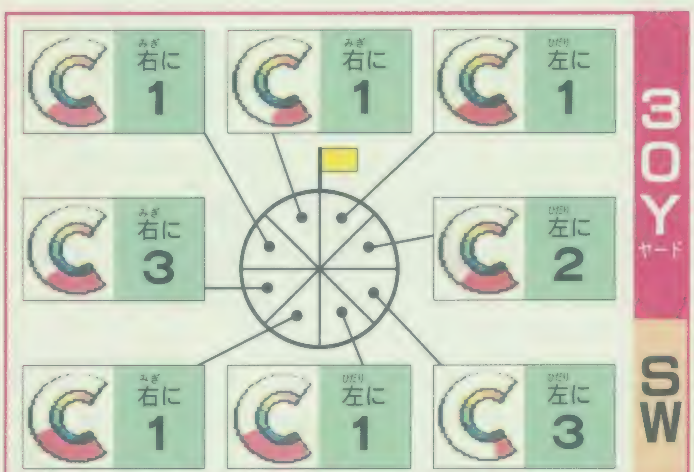
データ1は、カップまでの残りヤード数で分別。引用する際は、メイン画面左下に表示されているその数字と照らし合わせてほしい。また、このデータの内容は、大きく分けて2つ。残りヤード数が20〜90ヤードの場合の活用データと、100ヤードを超える場合からなる。なお、下の表内の円は、方向設定時のサークルを参考にしてある。

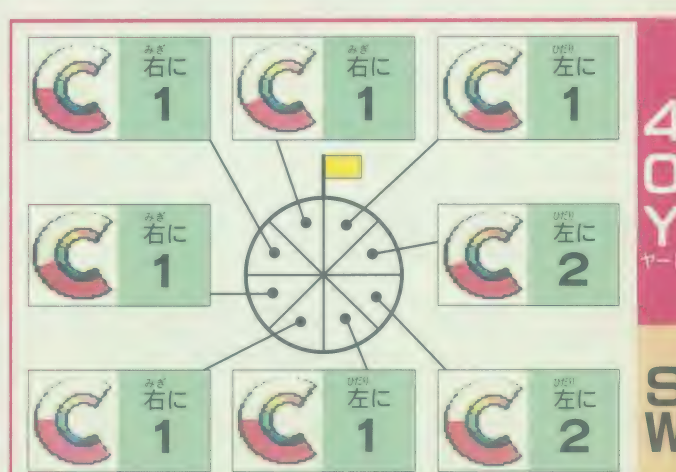
表の見方

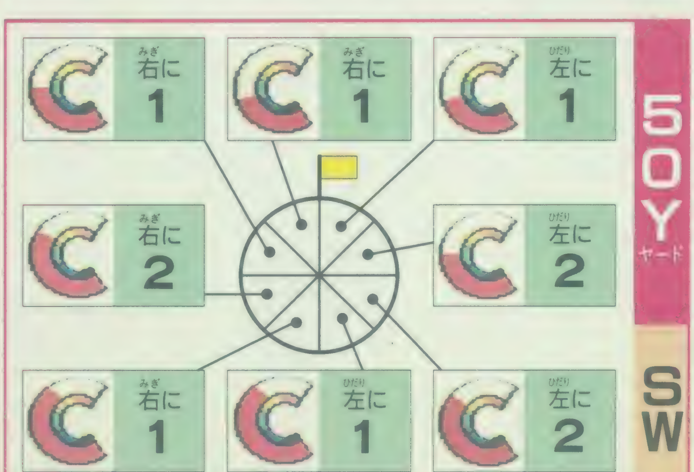


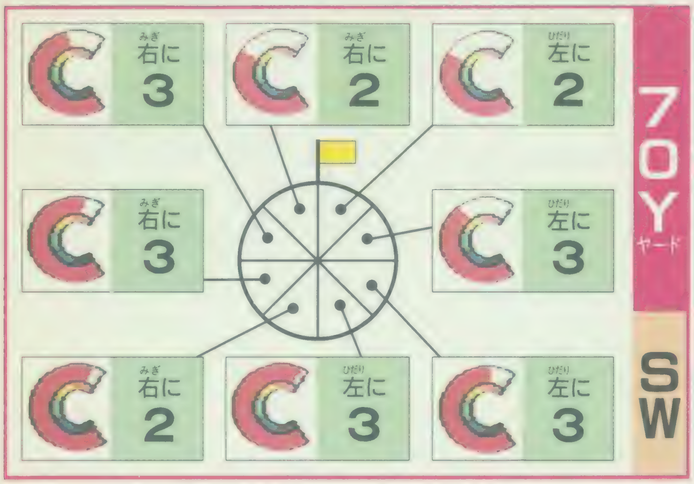
①	②	③
ピンまでの残りヤード数と計測に使用したクラブ	風の吹いている方向を8つのブロックに分別したサークル	8つのブロックに風が吹いている場合の、ショットの強さ、旗から左右にいくつずらして打つかを表記。すべて風速5mのときに計測してある。

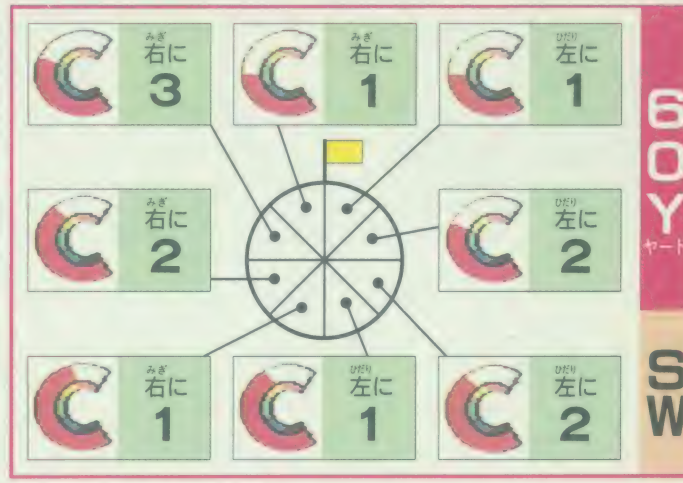


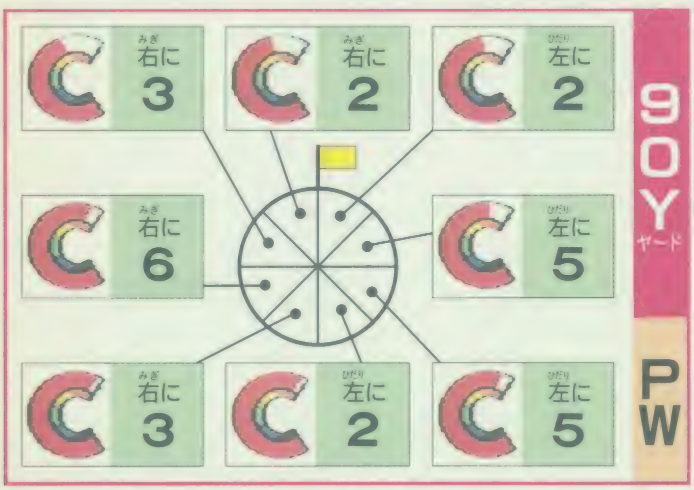


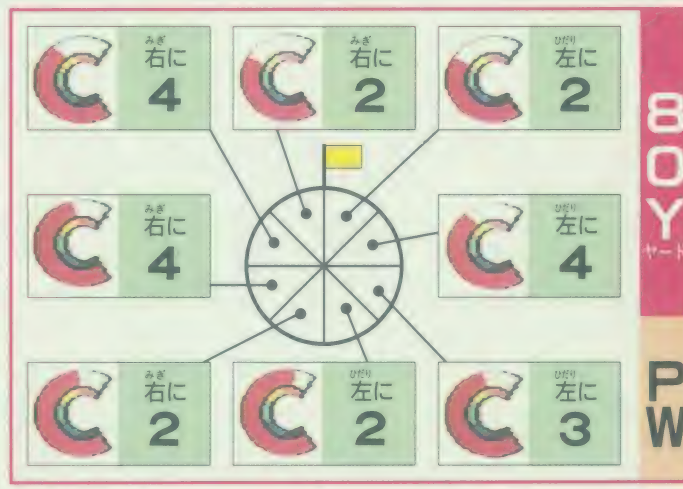












残りヤード数が100を超える場合

残りヤード数が長くなるにつれ、風の影響がさらに大きくなる。ここではそれに対処できるようなデータを計測。クラブ別の飛距離表を見て距離の目安にし、方向は下の3つの方程式に当てはめて設定しよう。

距離の目安

垂直の方向の向かい風、パワーは最大という条件で計測したクラブ別の飛距離データ。数値は3回のショットの平均値である。

SW	PW	9I	8I	7I	6I	5I	4I	3I	2I	クラブ
99Y	108Y	113Y	131Y	141Y	149Y	160Y	171Y	181Y	186Y	風速1m
84Y	96Y	106Y	126Y	140Y	142Y	149Y	159Y	175Y	181Y	風速2m
81Y	92Y	95Y	106Y	132Y	140Y	144Y	147Y	172Y	170Y	風速3m
77Y	88Y	93Y	100Y	120Y	122Y	133Y	139Y	166Y	168Y	風速4m
71Y	75Y	89Y	92Y	114Y	117Y	120Y	122Y	164Y	165Y	風速5m

方向の目安

基本的に、風の向きとは逆の方向へ1つ目盛りを移動させる。風の状況に応じ、3つの方程式に当てはめよう。

風速1～5mのときの方程式は…
＋風速＝ピンへ

風速5m以上のときの方程式は…
＋風速×1.2＝ピンへ
(小数点以下四捨五入)

2I～5Iを使用したときの方程式は…
＋風速×0.8＝ピンへ
(小数点以下四捨五入)

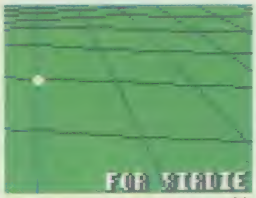
クラブの記号…2I～9I＝2番アイアン～9番アイアン／PW＝ピッチングウェッジ／SW＝サンドウェッジ

データ2 パッティングの傾斜パターン

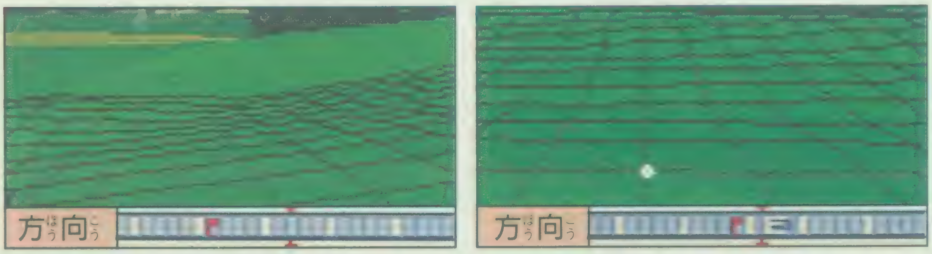
データ2は、グリーン上にワイヤーフレームで刻まれる傾斜パターンの対処方法。相当数のパターンのうち、攻略難度の高い下の14パターンでデータを計測。方向設定の目安に応用してみよう。

ここを応用！

パッティングは、そのホールのスコアが目前に迫っているため、アプローチ以上に方向設定の慎重さが必要。このデータから、ワイヤーフレームの形状を見て、どんな感じで方向を設定したらよいのかを応用しよう。



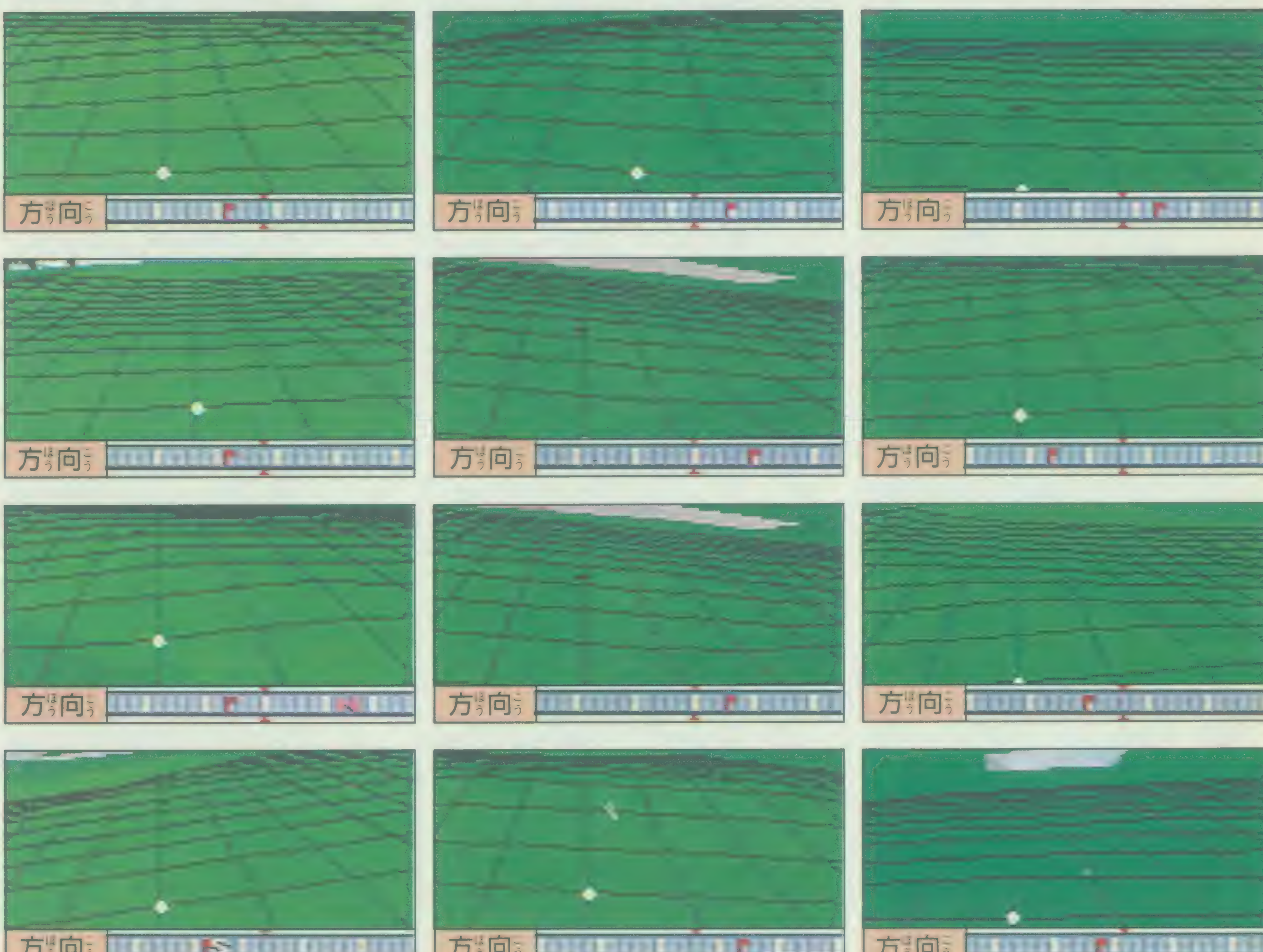
✪パッティングにあせりは禁物。じっくり攻めよう



表の見方

ワイヤーフレームで表示されるグリーン上の傾斜

この傾斜の方向設定



データ3
パッティングの距離パターン

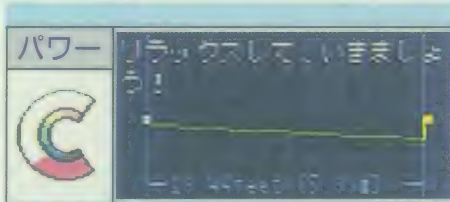
データ3は、カップまでの距離パターンの対処方法。無数のパターンがあるうちから、比較的距離があり、攻略難度が高い下の30パターンでデータを計測。ボールとカップの位置関係で引用して、各パターンの左側に表示されているパワーメーターをもとに、パワーの入力の目安にしよう。

ここを応用！

傾斜と力の相対関係により、ボールの転がり方が微妙に左右されるパッティング。このデータは前ページのことから、データ2と密接に関連している。ここでは大きく、上りの場合のパターンと下りの場合のパターンに分けてみて、互いのパワーの入力のバランスを見てみよう。このデータは、実戦でかなり応用範囲があるはずである。



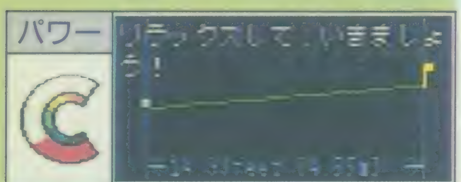
距離—40.60フィート



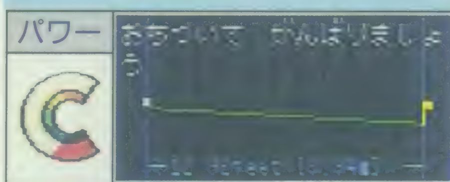
距離—19.44フィート



距離—30.71フィート



距離—14.93フィート



距離—12.92フィート



距離—12.90フィート



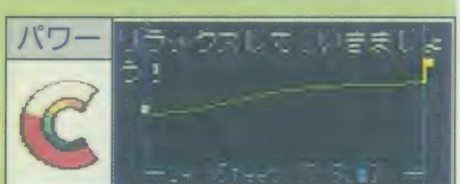
距離—25.25フィート



距離—5.90フィート



距離—15.93フィート



距離—24.65フィート



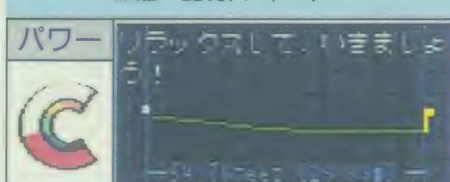
距離—22.57フィート



距離—33.33フィート



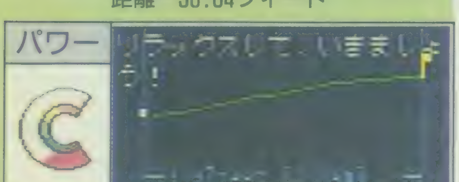
距離—30.04フィート



距離—54.76フィート



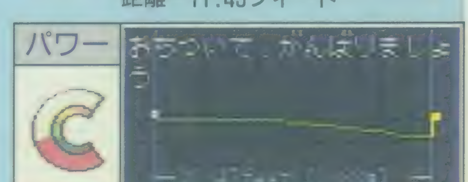
距離—11.45フィート



距離—9.97フィート



距離—39.83フィート



距離—28.47フィート



上りの傾斜は思ったより距離が伸びない。心持ち強めに



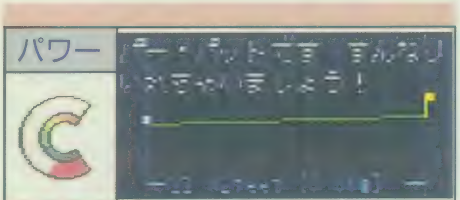
逆にパワーが強すぎるとカップに跳ね返される



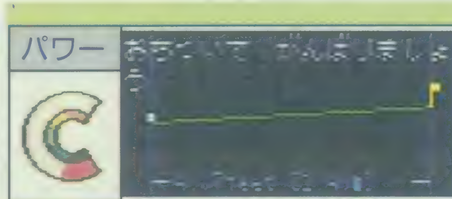
パワーが弱いと傾斜の方向に転がってしまう



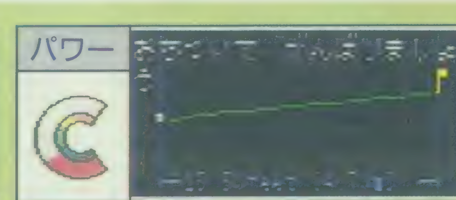
視点を上に上げて上空からグリーンを眺めるのも手だ



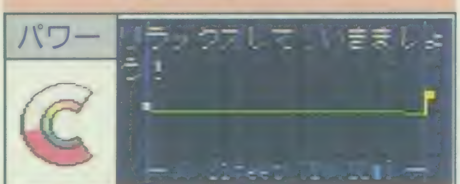
距離—11.02フィート



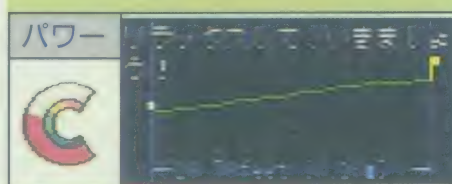
距離—4.87フィート



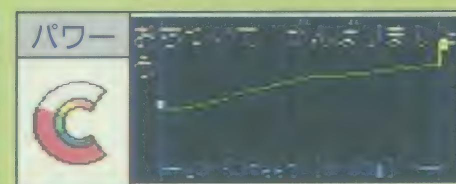
距離—15.53フィート



距離—33.21フィート



距離—26.76フィート



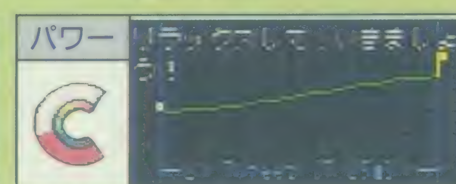
距離—29.63フィート



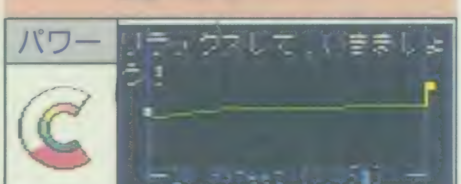
距離—35.32フィート



距離—25.67フィート



距離—23.78フィート



距離—10.99フィート



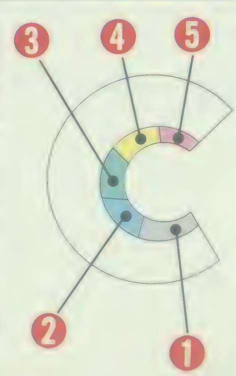
距離—19.97フィート



距離—47.79フィート

バンカーの距離感

バンカーのライのパターンは3つ。ここでは、そのパターン別にショットした距離を計測。計測条件は、クラブ=SW、風=向かい風1m。3回のショットの平均がデータ数値。





パターン A	
1	平均7ヤード
2	平均11ヤード
3	平均13ヤード
4	平均19ヤード
5	平均23ヤード



パターン B	
1	平均4ヤード
2	平均8ヤード
3	平均10ヤード
4	平均11ヤード
5	平均17ヤード



パターン C	
1	平均3ヤード
2	平均4ヤード
3	平均7ヤード
4	平均9ヤード
5	平均12ヤード

クラブの記号…SW=サンドウェッジ

メーカーフラッシュ

前号のメーカーフラッシュから2週間しか過ぎていないが新タイトルの発表が数本あるぞ。参入メーカーの数もこれからまだまだ増えていきそうな気配だ。

知ってるかな①

今までに発売されたスーパーファミコン用のソフトの中には4本のバッテリーバックアップ付のソフトがある。ファミコン用のバッテリーバックアップ付の多くは、電源を切るときに必ずリセットボタンを押しながら電源を切らないとデータが壊れてしまうことがあった。しかしスーパーファミコンのバッテリバックアップ付のソフトは、リセットボタンを押さずに電源を切っても平気なんだ。

このあたり取り扱い説明書に特にふれられてないので、ファミコンと同様に電源を切っていた人もいるかもしれないね。『アクトレイザー』だけは取り扱い説明書に、「リセット…」と書いてあったが、これは単なるエニックスさんのカン違いということだ。



取り扱い説明書にリセットを押してとあった『アクトレイザー』



マリオのほかにもまだ3本のバッテリーバックアップ付がある

産地直送メーカーの生の声!!

アトラス

来年発売にむけて『真・女神転生（仮称）』を開発中。

ウ〜ン、困った！　みなさんにいろいろ教えたい情報がいろいろあるんです。しかし、今はまだいえないことばかりでして…。どうもごめんね。（相原）

アスミック

第1弾のソフトはオリジナルのシューティングに決定。

アスミックの第1弾ソフトは『Dimension−Force』（ディメンジョンーフォース）という名前に決定！　D−Forceと呼んでやってください。（竜）

アスク講談社

現在RPGの企画が進行中。今後の動きに注目しよう。

スーパーファミコンはもう買えるのかな？　発売と同時に社内で遊びまくっていたので品薄の実感がなくて…。皆さん、ぜひ手に入れて当社のゲームにそなえてください。（m・a）

アスキー

パソコンからの移植『ウィザードリィⅤ』を開発中。

開発は順調ですが、画面をお見せできるのはしばらく先になりそうです。今はSFCならではのビジュアル効果を出すためにいろいろ知恵を絞っている段階です。（小池）

アイレム

『スーパーR−TYPE』の開発が順調に進行中。

アイレムのスーパーファミコン第1弾ソフトは『スーパーR−TYPE』です。発売は7月に決定いたしました。どうぞよろしく。（タカッちゃん）

アイ・ジー・エス

移植シミュレーションゲームなどの企画を検討中。



カプコン

『超魔界村』と『エリア88』の2本が絶好調開発中。

パンパカパーン!!　いよいよ『超魔界村』の全ぼうが明らかになりますよ。初心会展示場ではみなさんに華麗なアーサーの姿をご覧頂けると思います。楽しみにしてネ。（カプ・コン太郎）

エポック社

2本のゲームを年内発売にむけて開発中。

『ちびまる子ちゃんごきげん絵日記』のディレクターの沢田氏が結婚しました。お祝いの品受付中です。『ドラゴンスレイヤーⅥ英雄伝説』のディレクターはまだ独身が続きそう…。（堀江紋）

エピック・ソニーレコード

『白熱プロ野球ガンバリーグ』を夏ごろ発売予定。

SFCソフト『白熱プロ野球ガンバリーグ』は完成間近！　SFCで野球ができるなんて夢のようだ！　あと少しの辛抱だから、おまえらこづかいためて待ってろよい!!（な）

エニックス

『ドラゴンクエストⅤ』の開発が順調に進行中。

『ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁』は、順調に制作進行中です。内容はまだ秘密だけど、スタッフ一同夜も寝ないでガンバッてますから、もう少し待っててくださいね。（ドラ・クエ）

SNK

現時点ではまだなにもかも未定。今後に期待。

当分未定です。

P. S. NEO・GEOもヨロシクお願いしますネ。（電気）

イマジニア

『プロサッカー』に続き第3弾目も移植モノ。

早くも第3弾目のタイトルが決定!!　その名は『シムアース』。『シムシティー』の続編といったら分かるかな。パソコンで話題の惑星シミュレーションだ！（さ）

コピアシステム

『SUPER NOVA』を現在開発中。

コピアシステムが贈る、SFCソフト『SUPER NOVA』。現在、着々と制作進行中。自機の外見やコクピットの画面などを公開できるまで、みんなもう少し待っててね。（平野）

コナミ

『がんばれゴエモン』を6月発売にむけ開発中。

今度の“ゴエモン”はアクションゲーム。仕掛が盛りだくさんで、ハラハラドキの連続!!　おまけに表情も豊かで“エビス丸”なんて目が飛びでちゃうんです。でももう少し待ってね。（S）

光栄

第1弾ソフトは歴史シミュレーションとは違うものに。

チュンチュン、おや、雀の鳴き声かな？　あれっ狸もいるぞ。ポンポンポン。いったいこれは…あっそうか、光栄のSFCのことだな。早く出ないかな〜ルンルン。（高）

ケムコ

『ドラッケン』の発売がだんだん迫ってきた。

驚異のリアルタイム3D 360°スクロール『ドラッケン』。アクションRPG超人気作『ラグーン』のパソコン界のビッグタイトル2本を発売予定。ケムコから目が離せない。（NARU）

ケイ・アミューズメントリース

今年発売にむけて1本、ゲームを開発中。

社内事情により今のところ詳細のご案内はできませんのでご了承願います。

6月のおもちゃショーにむけて現在準備中ですので追ってご案内申し上げます。（國末）

カルチャーブレーン

6月に『スーパーウルトラベースボール』を発売予定。

第1弾は、『スーパーウルトラベースボール』だ！　アクション、シミュレーションと全ての機能がパワーアップし、SFCの機能をフルに生かした野球ゲーム。6月上旬登場だ。（Ⓜ）

知ってるかな②

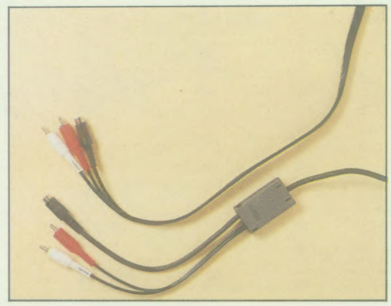
あまり知られてなさそうなネタをもう1つ紹介しよう。スーパーファミコン専用のケーブルの箱のデザインが一新されていることを知っているかな。このことを任天堂さんに聞いてみたところ、前の箱のデザインだとよく似ていて、小売店で扱う場合どのケーブルかわかりづらかったことがあったそうだ。S端子ケーブルは箱だけではなくて、ケーブルの形状も変更がなされている。初期型のものだと映像ケーブルと音声ケーブルの分岐のところに小さな箱のようなものがついていた。そのため映像用の端子をつないでみると、音声の端子の方にケーブルが届かないことがあり少々不便だった。現行のものは3本のケーブルが板のようにくっついたものになっていて、必要に応じてそれぞれのケーブル間を裂いて長さが自由に調節できるようになっている。

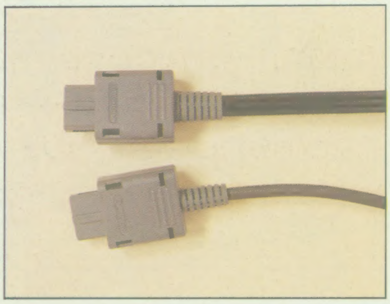


シンプルな色づかいになった箱



初期のものはかなりハデめ


分岐に箱があるのが初期型


S端子ケーブルは全体的に変更

ソフエル

企画を現在検討中。ファミコンと同タイトルのもの?

CAUTION!!

今年のソフエルから発売される予定のファミコンソフトに注目してみてください。もしかしたら、その中にSFCソフトへの何かのメッセージが…!? （き）

セタ

『ガデュリン』と『森田将棋』の2本を開発中。



スクウェア

夏発売予定で『ファイナルファンタジーⅣ』を開発中。

『ファイナルファンタジーⅣ』制作快調！　まずは4月24日のファミコンスペースワールドでそのヴェールを脱ぐ。幕張の界隈を驚愕の嵐に叩き込むこと必至。刮目して待て!!　（野村）

新日本レーザーソフト

現在企画を検討中。今後に期待しよう。

新日本レーザーソフトのスーパーファミコンソフトの第1弾は……。現在企画進行中ですので、もうちょっと待っててね！　（LASER）

ジャレコ

次は『スーパープロフェッショナルベースボール』だ。

前略、遂に『BIG RUN』が発売になりました。もう遊びましたか?　次回作もすでに発表されているわけであり、一部では「スープロ」と呼ばれているこのゲームは…　（つづく）

サン電子

アクションゲーム『ポッパーズ』の開発が進行中。

男は「あっぱれ」に生きなければならないと最近悟った。たとえ裏切られても黙って耐えるのが男だ。だからもし『ポッパーズ』が初心会に間に合わなくても怒っちゃだめだよ。　（山本）

テクノスジャパン

人気シリーズ『くにおくん（仮称）』を現在開発中。

ファミマガの読者のみんな応援ありがとう！　『くにおくん（仮称）』の反響のすごさにスタッフ一同ビックリ！　初代くにおくんのような格闘要素の強いものになる予定。　（GBH）

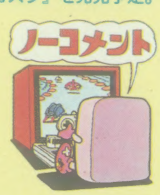
データイースト

アクションゲーム『JOE&MAC』を現在開発中。

データイーストのSFC第1弾『JOE&MAC』。アニキ分のゲーセン版は現在、大人気、活躍中！　SFC版は内容がスコシ変わるけれどオモシロさは同じ。ぜひ、おためしを！（タケ）

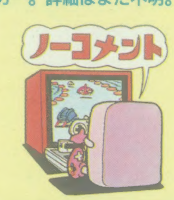
T&Eソフト

4月5日に『遥かなるオーガスタ』を発売予定。



TAD

業務用を開発しているメーカー。詳細はまだ不明。



チュンソフト

詳細はまだ不明。しかし開発は着々と進行中。

先号にひき続きタイトル、ジャンルおよび内容についてはノーコメント。

みなさんの期待を裏切らず、思う存分夢中になれるゲームを制作中です。お楽しみに。　（中西）

タイトー

3月29日に『ダライアス・ツイン』の発売が迫る。

ど～も²、まもなく3月29日にタイトーのSFC第1弾『ダライアス・ツイン』が発売されます！　みなさんの期待は裏切りません！　絶対に!!　ぜひ買ってください。　（かーしま）

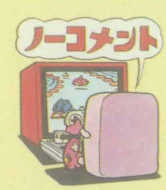
ナグザット

現在、移植のピンボールゲームを開発中。

ファミコンユーザーにはあまり聞きなれない名前のナグザットがこのようなところに登場させていただきました。SFCの新作はうまくいけば秋か冬ごろに完成予定です。　（Hiro）

トンキンハウス

『ワンダラーズ　フロム　イース』を6月に発売予定。



東宝

ゴルフとシューティングの2本を現在開発中。

東宝では、縦型シューティングの『スーパーアレスタ（仮称）』と『芹沢信雄のバーディトライ（仮称）』の2本を製作中です。発売日は2本ともまだ未定ですがどうぞよろしく！　（た）

東芝EMI

現在2本の開発が進行中。タイトルはまだ不明。

東芝EMIのSFC第1弾はシューティングに決定し、年内発売予定。第2弾は大ヒット映画のゲーム化で92年5月に発売予定。絶対の自信作をお届けします。　（大橋）

東映動画

『雷電伝説』と『北斗の拳5』を現在開発中。



テクモ

状況を見て企画を検討していくとのこと。今後に注目。



究極の先取り情報!!

●アテナのスーパーファミコン第1弾ソフトは、『S・T・G』というシューティングに決定した。発売日などはまだわかっていない。

●ココナッツ・ジャパンが新たにスーパーファミコン参入メーカーとして加わった。第1弾のソフトはみなさんおなじみの『パチ夫くん(仮称)』になる予定。

●任天堂が『マザー2(仮称)』を発売予定。まだ内容や発売日についてはなにもわかっていない。

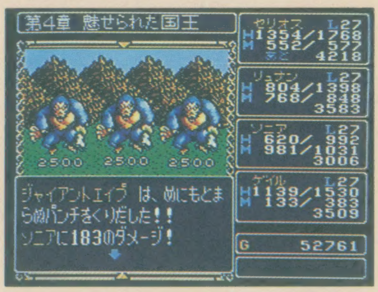
●アスミックのオリジナルシューティングゲームの名前が、『Dimension Force』に決定。発売は8月を予定している。

●早くもイマジニアの3弾目のタイトルが決定。『シムアース』という惑星シミュレーション。海外のパソコンからの移植モノ。

●メルダックのスーパーファミコン第1弾ソフトは、『パリ〜モスクワ〜ペキン・マラソンレイド(仮称)』。くわしいゲーム内容や発売日はまだわかっていない。

●エポック社から発売される、『ドラゴンスレーヤーVI 英雄伝説』と『ちびまる子ちゃん ごきげん絵日記』の新しい画面写真が手に入ったので紹介しよう。

『ドラゴンスレーヤーVI 英雄伝説』は、パソコンから移植のフィールド型ロールプレイングゲーム。『ちびまる子ちゃん ごきげん絵日記』はまる子ちゃんの毎日の生活を題材にしたボードゲームだ。



○『ドラゴンスレーヤーVI』



○『ちびまる子ちゃん』

バンダイ
いよいよ、4月6日に「ウルトラマン」が発売予定。

「ウルトラマン」発売間近! ベムラー、テレスドン、ジャミラ、そしてバルタン星人とウルトラマンが戦う日も近い! ウルトラマンの技をマスターしておこう。（ウルトラマン）

HAL研究所
第2弾は「ハイパー・ゾーン」というタイトルに決定。

前回に続き新作ソフトの紹介だ。タイトルは『ハイパー・ゾーン』に決定。まだ画面は見せられないけどかっこいいゲームになりそう。新製品はこれだけじゃないよ。以下次号…。（I）

ハドソン
詳細はまだ不明だが、開発は進行中。

というわけでハドソンです。毎回まことに申しわけない。もったいぶっているわけでもないのですが今いえることはないです。ちなみに映画「ワイルド・アット・ハート」はよい。（み）

任天堂
4月26日に『シムシティー』を発売予定。

4月に開催される「ファミコンスペースワールド」に当社から『シムシティー』と『新・ゼルダの伝説』（仮称）を出展することになりましたので、ぜひ見にきてくださいね!（典子）

日本テレネット
今年完成を目指して、現在企画を検討中。

みなさん、スーパーファミコンは買えたかな? ぼくは買えたんだけど、結局デバック用になるんだろうな～。何のデバッグをするかって? それが決まってないんだよな～。（たかを）

ナツメ
アクションゲームの企画が進行中。



ホット・ビィ
現在2本のゲームの企画が進行中。今後に期待しよう。

前号のメーカーフラッシュでもいったように、タイトルはまだいえません。しかし制作の方は順調に進んでます。発表までもうちょっと待ってネ。（黒田）

ヒューマン
お得意のスポーツゲームの企画が現在進行中。

やはり、参入第1弾は十八番のスポーツゲームでと、企画検討中なのですが、詳細はもう少し後ということで……。（茶々丸）

ビック東海
今年の冬にむけて、オリジナルRPGの企画が進行中。

みんなが首を長くして、今か今かと発売を待っている。そんなゲームにしようと思って今、スタッフはすごくがんばっています。

ビック東海のオリジナルRPGに乞うご期待!（山）

ビクター音楽産業
『ダンジョンマスター』を8月発売にむけて開発中。

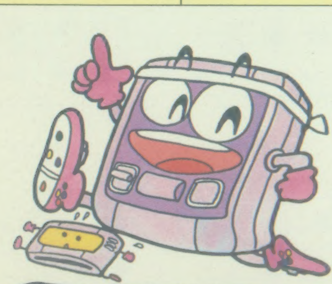
春の初心会での展示にむけて、『ダンジョン・マスター』の開発は順調に進行中。世界中のゲームフリークに愛されたゲームにSFC独自の味付がしてあるところは見物です。（みなみ）

BPS
現在、企画を検討中。今後の展開に期待しよう。

スーパーファミコンのCPUはプログラマ泣かせのようです。しかしそんなことでくじけたりしないのがプロです。形ができるまでもう少しお待ちくださいね。（松）

バンプレスト
『バトルドッジボール』を7月発売にむけて開発中。

当社のスーパーファミコン第2弾は、ガンダム、ライダー、ウルトラにマジンガーチームを加え、ところせましと暴れまくる、痛快アクションドッジボールです。（ヒロム）



アテナ
参入第1弾は本格シューティングの『S・T・G』。

第1弾ソフトは、超美麗本格シューティング『S・T・G』に決定。今までのシューティングでは物足りない人は今から腕を磨いておきなさい。2人同時プレイは燃えるぜ!（ヒデ）

メルダック
レースゲームの開発が現在進行中。今後に注目。

今年の9月に開催される世界最大級のラリー、「パリ～モスクワ～ペキン・マラソンレイド」を題材にしたゲームを制作しています。みなさん期待していてください。（NAK）

メディアジェニックジャパン
アクションゲームの開発が現在進行中。

最近、他社のラインナップを見ると段々すごく期待できるソフトが増えつつある。着実にスーパーファミコンの時代が迫っている。とっても楽しみ!!（引田）

ポニーキャニオン
年末発売にむけて、海外の移植RPGを開発中。

第1弾ソフトをただいま開発中です。発売は今年の年末ぐらいかな? 超大作ですので期待してくださいネ。それまでは、ウチのファミコン、ゲームボーイソフトで遊んでいてネ。（松）

ひとめでわかる!

スーパーファミコン新作カレンダー

記号のみかた
●ゲーム名
★メーカー名
♣予価
(別)消費税別
(込)消費税込み

発売日未定

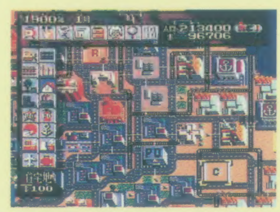
●ドラゴンクエストV　★エニックス♣未定
●ファイナルファンタジーIV　★スクウェア♣未定
●新・ゼルダの伝説(仮称)　★任天堂♣未定
●くにおくん(仮称)　★テクノスジャパン♣未定
●超魔界村　★カプコン♣未定
●ウィザードリィV　★アスキー♣未定
●真・女神転生(仮称)　★アトラス♣未定
●S・T・G　★アテナ♣未定
●エリア88　★カプコン♣8500円(別)
●ジェリーボーイ　★エピック・ソニーレコード♣未定
●スーパーアレスタ(仮称)　★東宝♣未定
●SUPER　NOVA　★コピアシステム♣未定
●芹沢信雄のバーディトライ(仮称)　★東宝♣未定
●ソングマスター(仮称)　★やのまん♣未定
●ちびまる子ちゃん　ごきげん絵日記　★エポック社♣未定
●ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説　★エポック社♣未定
●白熱プロ野球ガンバリーグ　★エピック・ソニーレコード♣未定
●プロサッカー　★イマジニア♣8000円(込)
●ポッパーズ　★サン電子♣未定
●JOE&MAC　★データイースト♣未定
●森田将棋(仮称)　★セタ♣未定
●ラグーン　★ケムコ♣未定
●ワンダラーズ　フロム　イース　★トンキンハウス♣未定
●マザー2(仮称)　★任天堂♣未定
●パチ夫くん(仮称)　★ココナッツ・ジャパン♣未定
●パリ~モスクワ~ペキン・マラソンレイド(仮称)　★メルダック♣未定
●シムアース　★イマニジア♣未定
●飛龍の拳IV　★カルチャーブレーン♣未定
●シェラザード2　★カルチャーブレーン♣未定

3月

29日	●ダライアス・ツイン　★タイトー♣8500円(別)

4月

5日	●遥かなるオーガスタ　★T&Eソフト♣9800円(別)
6日	●ウルトラマン　★バンダイ♣7800円(込)
26日	●シムシティー　★任天堂♣8000円(込)

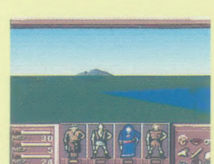

○『シムシティー』



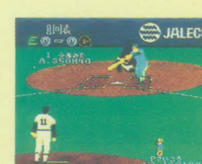
○『ウルトラマン』

5月以降

5月9日	●スーパープロフェッショナルベースボール　★ジャレコ♣未定
5月28日	●ガデュリン　★セタ♣8800円(込)
5月未定	●ドラッケン　★ケムコ♣8500円(込)
6月未定	●がんばれゴエモン　ゆき姫救出絵巻　★コナミ♣未定
6月未定	●スーパーウルトラベースボール　★カルチャーブレーン♣8800円(別)
7月未定	●バトルドッジボール　★バンプレスト♣未定
7月未定	●スーパーR-TYPE　★アイレム♣未定
8月未定	●雷電伝説　★東映動画♣未定
8月未定	●Dimension-Force　★アスミック♣未定
9月未定	●ダンジョンマスター　★ビクター音楽産業♣未定
12月未定	●北斗の拳5(仮称)　★東映動画♣未定


○リアルタイム3DRPG『ドラッケン』


○フィールド型のRPG、『ガデュリン』



○ジャレコの「スープロ」と呼ばれる野球

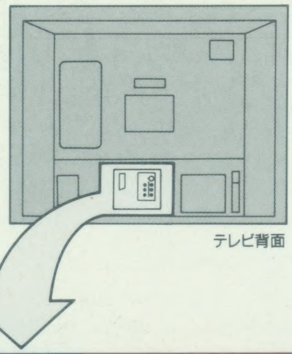
平成3年4月5日発行（隔週金曜日発行）第7巻第7号（通巻124号）

Nintendo スーパーファミコン®

あなたはどんなテレビを持っていますか。スーパーファミコンの性能を100%引き出す接続を考えてみましょう。

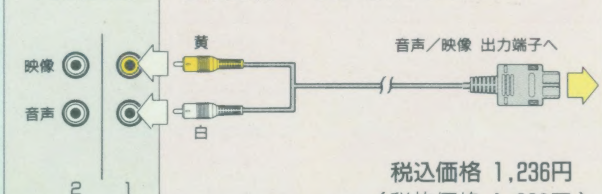
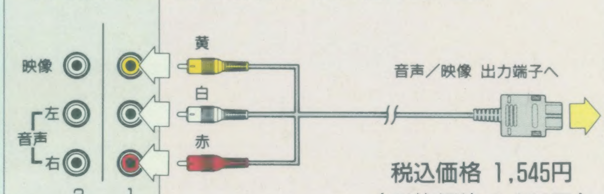
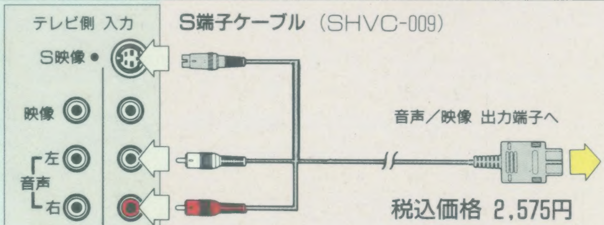
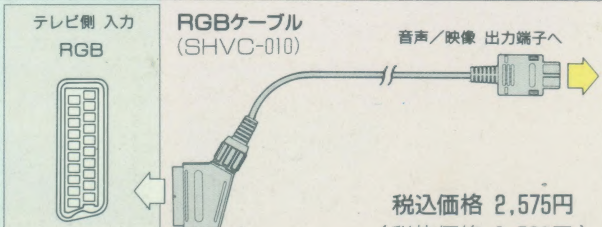
AV入力端子付テレビの場合

いま国内で売られているテレビの多くに付いている端子には下図に示した4つがあります。テレビの背面や操作パネルを探して端子の種類を確かめ、その端子に適合するオプションケーブルをお求めください。（いずれの端子も付いていないテレビの場合は、VHF端子にRFスイッチで接続することになります）。

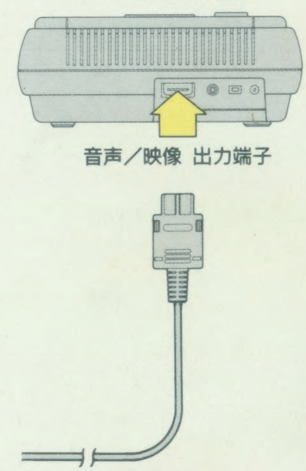




〈オプションケーブル使用例〉

テレビ側入力端子の種類	オプションケーブルの接続方法
●モノラルAV端子付テレビの場合（音声はモノラル）	モノラルAVケーブル（SHVC-007）  税込価格 1,236円（税抜価格 1,200円）
●ステレオAV端子付テレビの場合（音声はステレオ）	ステレオAVケーブル（SHVC-008）  税込価格 1,545円（税抜価格 1,500円）
●S映像端子付テレビの場合（音声はステレオ）ステレオAVケーブルを使用することもできます。	S端子ケーブル（SHVC-009）  税込価格 2,575円（税抜価格 2,500円）
●RGB端子付テレビの場合（音声はステレオ）※21PINアナログRGB端子	RGBケーブル（SHVC-010）  税込価格 2,575円（税抜価格 2,500円）

スーパーファミコン背面



SUPER FAMICOM